电子游戏软件

1997

GAME 风景线

4



97·4期目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　　清华大学教授
副主任：钱海光　　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　　中国计算机学会秘书长
　　　　潘懋德　　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
　　　　迟　计　　国家科委社会发展科技司科普处处长
　　　　陈　纲　　国家教委基础教育司学校活动处处长
　　　　叶宗林　　《电子游戏软件》杂志社主编
　　　　刘文雨　　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街39号
邮编：100052
电话：(010)63033556
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP / ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

爱科学，玩物不丧志……………… 1

论尽江湖
游戏新闻眼……………… 3

前沿报导
关于《水浒》设计中的花絮……………… 11

科普园地
游戏制作入门(十二)……………… 39
超低价的PS软件开发设备……………… 52
游戏软件制作实践经验谈(上)……………… 53
任天堂64DD大剖析……………… 55

世嘉世家
索尼克3D—弗里奇岛……………… 12
一门英烈杨家将……………… 15

天堂任鸟飞
国产游戏万花筒：(FC)
三十六计、绿野仙踪……………… 24
GB怀旧长廊(GB)……………… 18
神秘的约柜(SFC)……………… 20

次世代天空
太空战士Ⅶ(PS)……………… 30
宿命传说(PS)……………… 33
异灵(SS)……………… 34
大盗伍佑卫门5—桃山幕府之舞(N64)……………… 37

格斗天书
三国无双……………… 41
斗智斗勇评柳生……………… 45

PC CHANNEL
电脑游戏月旦评之分手总是在春天……………… 58

特稿
任天堂的策略—明智的落伍者的选择……………… 49

闯关族的家
闯关族的家……………… 69
上帝有话要说……………… 70
大墙画廊……………… 72

秘技天地
秘技偏方……………… 66

蓦然回首
悠悠岁月 往日情怀……………… 76
人间五十年之十三——三矢之誓与毛利氏……………… 78

不是第一流的杂志，招聘第一流的编辑。不是第一流的待遇，访求第一流的人才，岂非痴人说梦！请看第40页招聘编辑广告。

You Xi Xin Wen Yan

欲知游戏新闻，请看

游戏新闻眼

主持人:邱兆龙

TOPIOS & ETC.

申城进行电玩深层次理论研讨

本刊上海专讯（记者:KEN） 申城的电玩业发展将再次登上一个新的台阶。电子游戏不单单仅是一种现代的娱乐方式，更是一种文化现象和一种产业。上海市文化局将联系上海南梦宫有限公司等数家大型电玩企业，在今年5月份开展一次研讨会，重点对电子游戏的定性、游戏级别的划分等理论方面的问题进行有益的、深层次的探讨。这次会议的结论将直接影响到上海以致全国电玩业未来的走向,并对"上海模式"的推广起到重大而积极的作用。

本刊记者已接受了上海南梦宫有限公司的邀请，准备届时参加座谈会并发表有关看法，同时将对座谈会的情况进行采访，在第一时间内向读者推出有关的详细消息和报道，敬请诸位留意。

另据来自上海的消息，此间一份以青少年为主要对象的报刊《青年报》日前表示，电子游戏应当有计划地适当对青少年开放。该报在一篇题为"电子游戏也应向孩子们开放"的文章中称，与其让孩子整天局限在繁琐的学习中无法解脱，不如适当地安排他们玩一些有益的电子游戏，这样对孩子们的身心都有不少益处。

HARDWARE

N64大幅度降价 矛头直指世嘉索尼

本刊日本专讯（记者：KEN） 任天堂于2月.21日宣布其64位元家用游戏机"N64"削价。削价的幅度为33%，售价从原先的25000日元，一下子下降到现今的16800日元（合人民币1340元），其生产规模也大幅度上升。这表明任天堂对索尼PS和世嘉SS的反击正式展开了。

在价格大幅度下降之后，任氏仍然表示"将略有盈利"。新价格将以新机型的面貌出现，其功能没有任何消减。为了减少不必要的麻烦，任天堂决定先行回收所有已推出的旧型机，计划从3月14日开始，向市场全面推出新机型。

生产规模方面，任天堂四月份的月产量预计是80万台、五月份达到100万台，97年度总出荷量计划为600至700万台，目前该机种在美国处于货源紧缺的卖方市场，随着3月份欧洲发售开始，增产已经是刻不容缓的事宜了。

目前N64在日本已经发售的软件有10余个，与索尼和世嘉的竞争愈来愈激烈。虽然机种的机能很高，但在日本的销售情况却远远不如次世代主机。任氏希望此次能够凭借着价格上的优势把失去的份额夺回来。

在新价格确立之后，N64已成为现在售价最为低廉的新游戏主机。但是其软件与其他机种相比，仍然偏高40%，同时游戏种类和加盟公司的数量也有待进一步的提高。

TOPIOS & ETC.

更多媒体开始关注电玩 《电脑演播室》将定期介绍游戏

（本刊讯） 北京电视台第三套节目（27频道）每周日下午的《电脑演播室》节目是以介绍和普及电脑知识为主的。该节目的软件部分以开始加入对流行电脑游戏软件进行介绍和评论，目前为每月一次。

该节目主要面对电脑及游戏爱好者，对于健康的、经点的、热门的正版游戏软件的内容、制作等方面进行分析评论，并会请国内的业者及玩家一起参与节目，与观众一同挖掘软件的文化内含。



▲蓄了这么长时间"气"，任天堂终于开始进攻了。但今非往昔，次世代总销量近两千万台，SS、PS各有利器，任氏要怎样对付呢？炒冷饭没意思，创造新的游戏概念又前途未卜，N64你这位翩翩君子想重显风采就需要加倍努力呀！

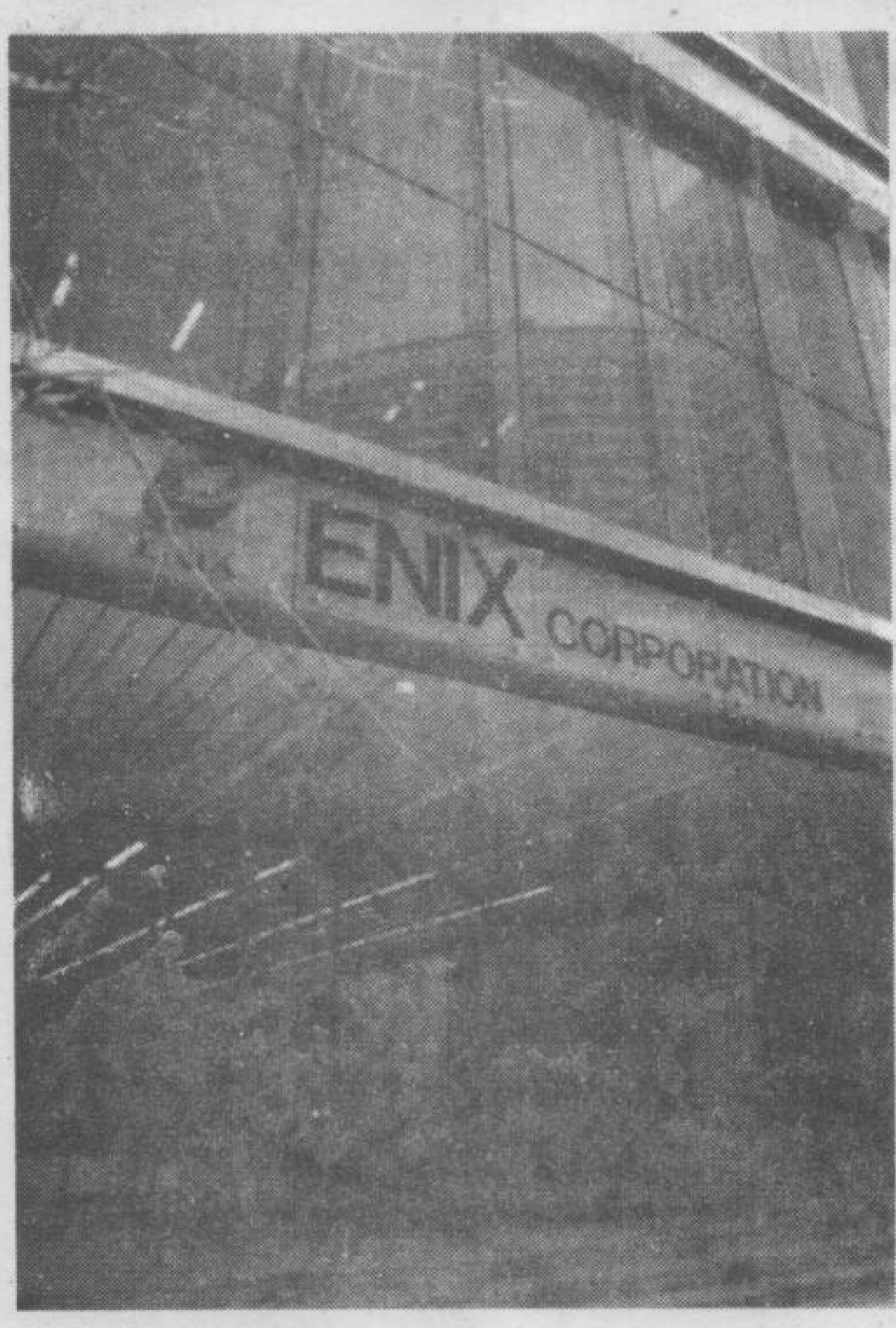
ENIX 再次举办世界规模的软件大赛 奖金总额 40 万美元

（日本 ENIX 致本刊专电） 娱乐性产品的综合制造企业 ENIX CORPORATION（总公司：东京都涉谷区、代表取缔役社长：福岛康博，注册资金：68 亿 4，560 万日元），继去年举办“ENIX INTERNET ENTERTAINMENT CONTEST”之后，今年还将举办世界规模的“ENIX GAME SOFTWARE CONTEST Ⅱ”。

举办“ENIX GAME SOFTWARE CONTEST Ⅱ”，是 ENIX 为发掘优秀的游戏软件编制人员以及获获得高质量作品而策划的，是一次世界规模的开发独创性游戏软件的竞赛。开展这样的竞赛活动，旨在“与世界各国优秀的游戏软件编制人员开展交流”，发掘潜在的优秀人材，同时也为发现出类拔萃的游戏软件提供机遇。ENIX 期待这一竞赛活动，将成游戏软件编制人员争相攀登的“龙门”，进而对娱乐事业的发展作出贡献。

奖金总额高达 40 万（约 350 万人民币）美元，作为游戏软件竞赛的奖赏是极为破例的。对于大奖作品，将支付 20 万美元的奖金。审查的重点放在“崭新且具有独创性的构思”上。只要是在电脑上（Windows 95、Windows 3.1、MS－DOS6.0 以上、Macintosh System7.0 以上）运行的未曾发表、未曾出售的具有独创性的电脑游戏软件，不分国籍、年龄、性别、专业或业余、个人或团体，原则上均可参加应征。去年，共收到来自 29 个国家的 694 件应征作品。

ENIX 曾在日本国内举办过游戏软件竞赛活动，涌现出许多在日本游戏软件行业首屈一指的开发人材，例如编制“DRAGON QUEST”（勇者斗恶龙）游戏的堀井雄二等等。另外，通过开展竞赛活动，还使得众多的获奖作品得以实现商品化。



有关参赛办法的问询联络处

ENIX CORPORATION 软件企划部 企划课
联系人：小林和智
电话：81—3—5352—6421
传真：81—3—5352—6424
e－mail：contest@enix.co.jp
ENIX home page：http：//www.enix.co.jp/

会社概要

公司名：ENIX CORPORATION
设立：1975 年 9 月 22 日
总公司：日本国东京都涉谷区代々木 4—31—8
代表取缔役社长：福岛 康博（FUKUSIMA YASUHIRO）
注册资金：68 亿 4.560 万日元
销售额：205 亿日元（1996 年度预计）
职工人数：122 名（1996 年 1 月）
事业内容：计算机软件开发、销售
书籍出版
玩具、文具等商品的开发、销售等

“ENIX GAMESOFTWARE CONTEST Ⅱ”概要

奖金：大奖 1 名……………… 200,000 美元
最优秀奖 2 名………………… 50,000 美元
佳作 20 名……………………… 5,000 美元

应征资格：原则上无限制（不分国籍、性别、年龄、专业或业务、个人或团体、公司等。）

应征方法：●可以存取 ENIX 公司主页（http：//www.enix.co.jp/）的人士，可通过主页查看应征要点，利用 INTERNET 进行登录。
●不能存取 ENIX 公司主页的人士，利用邮件向 ENIX 公司索取应征要点（应征要点用日语和英语书写）。

〒151 日本国东京都涉谷区代々木 4—31—8
ENIX CORPORATION
ENIX 评选实行委员会 募集要项系

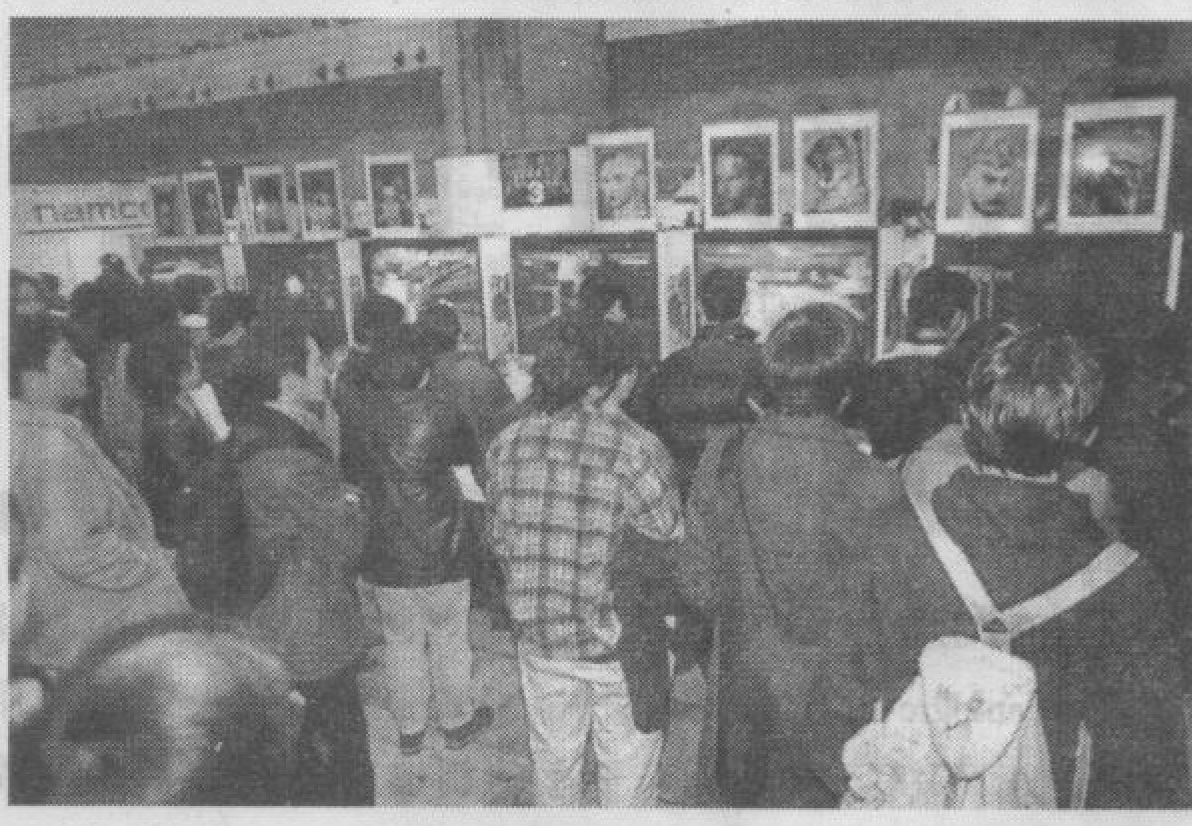
应征作品：可在以下的操作系统上，实际运行的未发表且未销售的具有独创性的个人计算机游戏作品。
Windows 3.1
Windows 95
MS－DOS 6.0 以上
Mncintosh System 7.0 以上

应征期限日：1997 年 12 月 20 日作品必须寄到

A AMUSEMENT 电玩业的盛会 97年日本AOU展开幕

本刊综合消息　97年日本AOU展，于2月的19、20两日在日本千叶县幕张展览中心开幕。来自世嘉、南梦宫、CAPCOM、科纳米等73家大型街机生产公司参加了这次展示。会场中引人注目的有南梦宫最新作品"铁拳3"，世嘉以MODEL3底板制作的"VR前锋2"、"SCUD RACE"等也颇受好评。CAPCOM方面则如预想的那样，推出了"街头霸王3"和"恶魔救世主"等大人气作品的续集。同时，TAITO的"电车GO!"和柯纳米的"心跳纪念品"等新类型的游戏也获得了许多玩家的欢迎。

另据来自上海的消息，上海南梦宫有限公司订购的4台"铁拳3"将不日到沪，玩家即将可以在国内欣赏到这一精彩绝伦的大作。据悉南梦宫有意举办有关的正式比赛，具体情况正在策划之中。



▶参观的人们正围在试版『铁拳3』的周围，兴致勃勃地玩、津津有味地看。

S SOFTWARE 世嘉等三社合作 推出土星巨作

本刊日本专讯（记者：KEN）　世嘉企业同软件制作大手哈得森（HUNSON SOFT）、音乐制作大型企业AVEX三方将联合开发土星游戏。该游戏将高品味的动画和高质量的电脑CG与最流行的音乐歌曲联系在一起，其对象将是从年轻到年长各年龄层的各类玩家和流行音乐的爱好者。该游戏也是世嘉所称的"本年度划时代巨作系列"之一。

所开发的软件名为"HOYILUS"（音译），以22世纪近未来为舞台，以未来警察与犯罪者斗智斗勇为故事背景。其中各角色微妙而丰富的表情，将采用动画的形式来表现；广阔的空间和充满质感的建筑群则用CG来处理；主题音乐则由目前最流行的日本演唱组来表现演绎。哈得森曾与世嘉合作推出过不少SS游戏。其中的"樱大战"、"天外魔境"等在玩家中引起了很大的反响，其动画表现力得到了一致推崇。AVEX则是拥有安室奈美惠等大牌偶像歌星的音乐制作公司。此次三家巨头的倾情合作，相信定会有巨作级的产品问世。

该游戏的音乐CD、漫画和电视动画片制作等一系列计划正在检讨之中。发售日预定在今年8月，世嘉预计该软件至少可以销售100万份以上。

E EVENT "挥泪大出血" 土星推出廉价光碟

本刊日本专讯（记者：KEN）　世嘉于日前宣布将推出廉价的CD游戏，以对应任天堂N64大幅度降价产生的威胁。预定的廉价销售价格为2800日元（合230元人民币），第一批包括有世嘉的"VR战士2"、TAITO的"RAY SECTION"等曾经颇受好评的中期软件。

在PS和N64的双重紧逼下，世嘉土星目前正处于比较困难的时期。廉价销售则是其渡过难关所一贯采用的方法，此次是否能够奏效仍未曾可知。在此之前，PS也曾发售过一批廉价光碟，其价格与SS相当。



◀『VR战士2』推出一年多来，一直魅力不减，这回降价是吸引新用户的措施。这也许会对国内玩家有好处的吧！

A AMUSEMENT "外来的和尚会念经" "VR战士3"世界挑战赛结束

本刊日本综合消息　"VR战士3"世界巡回挑战赛于2月16日在日本东京结束。来自韩国的选手曹鹤东以连胜188场的超级战绩获得了冠军。他使用的角色是结城晶和陈洛。

参加这次决赛的，有从全日本选拔出的96位选手，和来自韩国、台湾、英国等7个国家和地区的10名国际代表选手。使用JACKY的日本女选手YANAGA SARAH出人意料地夺得了全日本比赛的冠军，令不少男儿汗颜。



▲大奖居然让韩国人得去了，日本人干瞪眼没脾气。

'97中文游戏再攀高峰 爱国主义题材炎手可热

SOFTWARE

（本刊讯） 中文游戏以其亲切友善的的独特魅力，一直广受国内玩家和游戏开发者的青睐。国内的中文游戏市场在经历了96年前导公司的《三国·官渡》、金盘公司的《成吉思汗》等古代历史题材热后，在97新年又呈新景象。以近代历史中爱国主义事件为题材的游戏倍受关注，除了金盘公司的中文SLG游戏《鸦片战争》外，以历史题材休闲软件开发在国内享有盛誉的外星电脑科技有限公司将推出电脑光盘中文PRG游戏——《禁烟风云》。

《禁烟风云》讲述了清道光年间，一个自幼习武以求有所作为的年轻人如何由自发走向自觉，参与禁烟斗争，并在林则徐的指引下，追随林则徐走南闯北，为林则徐虎门销烟立下汗马之功的故事。在这一款历史题材角色扮演（RPG）游戏中，玩家根据情节演绎，或取戒烟药方，或收缴烟枪追捕烟贩。总之，游戏中，由于场景的逼真和人物的形象生动，玩家会有一种身临其境之感，会有一种叹清廷衰败恨洋人嚣张的历史责任感，并为有林则徐等禁烟民族英雄而自豪！

97年也是RPG游戏的光辉年，国外许多游戏厂商为打开中国市场将在今年推出许多中国历史题材的RPG游戏。为抢先推出这一完全国人制作的禁烟题材RPG游戏，外星公司投入了优秀的企划、美工、程式等多名开发人员和巨额财力，在剧情演绎游戏画面等吸引玩家的要素方面作出了很高的要求，历时一年多，终于将要在回归年与广大游戏迷见面。关于该游戏的最新情报，本刊将陆续追踪报导。

SEGA公司将于明年圣诞节推出64位主机

HARDWARE

（本刊讯） 近日，我们获得一条令人激动的消息，这就是SEGA的下一代游戏机主机——BLACK BELT（黑色地代，暂名）。

关于SEGA的下一代游戏机的第一个细节是其将基于两项关键技术。第一项关键技术是由Videologic公司所提供的64bit级CPU：PowerVR PCX2在以万为批量生产成本可望降到到30美元/块。

NEC公司在以前曾证实说他们与SEGA谈过要在SEGA未来的游戏机系统使用基于PowerVR芯片的硬件系统。该系统将提供诸如抗锯齿、mip—mapp、z—buffer、材质过滤器和alpha—channel等硬件机能。这系统同时也期待着配合某种CD格式后能与诸如PowerPC等64—bit级CPU一决高下。目前还没有关于这枚芯片倒底每秒能处理多少个多边形的资料。

该系统的第二个关键点就是微软的“街机操作系统”。传言microsoft早在一年前就开始着手这项新系统了。该系统允许使用更为易用及更为标准的开发工具。进一步说，采用了这套系统的街机将更容易开发新的游戏软件。而目前Sega和Segasoft表明他们的街机系统仍工作于旧有的系统结构。一些开发者可能在今年圣诞节收到微软的开发工具箱，这样最早在98年圣诞节会有用这个系统开发的街机游戏出现。

对游戏开发者来说他们期望“黑色地带”具有更高的性能及更容易的开发方式。关于“黑色地带”的更多细节：Videologic公司已证实“黑色地带”的一个重要特色就是它将是一个基于PowerVR芯片的系统。也就是说，它将具有PowerVR强大运算能力的图像处理能力。PowerVR芯片是由Videologic公司所设计并由NEC公司所生产，已被用于多种PC系统。而且近来更多的制造厂正在准备为这枚芯片制造主板。但不同于这些采用PCX1芯片组的PC主板，Sega将采用特性相似的PX2芯片组。这样，SEGA的未来游戏主机将能够处理mip－mapp和材质过滤器等技术，而这是目前的土星游戏机所不能处理的。

日本SEGA目前正与微软在西雅图会晤以决定微软的街机开发系统是否能尽快被街机开发者所使用。然而，这场交易看来并不是能轻易达到。尽管如此，用新的街机系统开发的游戏目前可被证实的已有一个篮球、一个足球游戏以及“VR战士3”。如果SEGA想要在1998年将主机推向日本市场的话，该主机就应该在今年夏季的E3展览会上出现。而且该主机要被推向市场还需要考虑到技术的实现以及第三方的支持、价格以及市场定位等诸多因素。

（资料提供：软体动物）



▼SEGA游戏主机造型一惯的风格是老成持重，不象其它那些偏重低年龄层的主机那样活泼可爱、小巧玲珑。不知『黑色地带将会是什么样子？』另外，『黑色地带』也可能是太阳系行星中土星以外地区的意思。

A AMUSEMENT

NAMCO 等公司联手 成立电脑 CG 的制作公司

(本刊讯) 近日，日本的游戏公司 NAMCO、SCE 及电脑 CG 制作公司 POLYGON PICTURES 联手共同组建一以制作电脑 CG 为主的新公司，并定名为“DREAM PICTURES STUDIO”(以下 DPS)，由河原敏文任社长。



▲三位 CG 高手的联合。

公司将会制作象“玩具总动员”一样的 CG 电影及游戏中的 CG 动画。由于三家公司均有丰富的电脑 CG 制作经验，所以河原社长声称公司将以超过好莱坞的 CG 电影为目指，第一部作品将在本世纪末推出。

T TOPICS & ETC.

谁是英雄谁好汉 SNK 格斗家评选揭晓

本刊讯 自从今年 1 月 22 日日本著名电玩杂志《ファミ通》募集 SNK 的热门力作《格斗之王》的 97 版(即《'97 格斗之王》)出场希望角色之后，立时日本全国玩友踊跃投票，共收到 5321 票。3 月中旬投票结果终于出台。下面大家有来看看位于前 10 名的人物吧！①山崎龙二 (592 票)；②比利 (510 票)；③DUCK KING(392 票)；④BLUE MARY(357 票)；⑤黑子 (301 票)；⑥卢卡尔 (240 票)；⑦如月影二(235 票)；⑧洪武(221 票)⑨哈维·D(189 票)；⑩哈迪伦 (153 票)。这些人物全是大家所熟悉的人物，均来自 SNK 的格斗名作，其中⑨的哈维·D 即是《'94 格斗之王》中美国运动员队的成员。

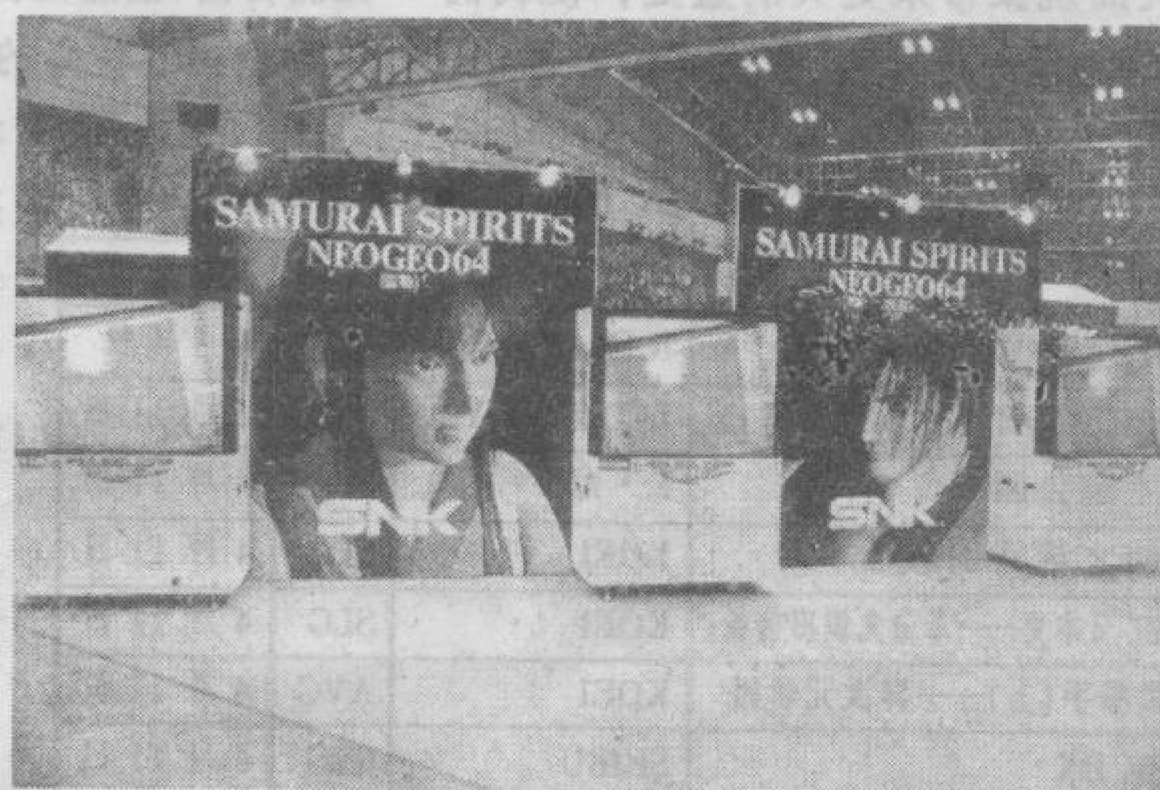
H HARDWARE

技术落后终究不行 SNK 将发售 64 位机

本刊综合消息 SNK 于 2 月 19 日在 AOU 展上发表了其 64 位元主机的有关情况。该新主机名为“NEO·GEO64”(不是 N64)，第一作软件将会是“侍魂 64”。

有关 SNK 研制 64 位元主机的消息早已在街头巷尾流传，但得到证实却还只是最新的事。在展览会场，玩家只是看到了“侍魂 64”的演示画面，其具体内容和效果不详。

据称 NEO·GEO64 在三维图形处理方面比之原机型有了质的提高。同时 SNK 亦肯定地表示，将不会发售 NEO·GEO64 的家用机种。这也意味着玩家将很难象以前那样在家中玩到和街机完全一样的 SNK 游戏了！



▲一直以来，就非常想玩“侍魂”及其它 SNK 格斗游戏的 3D 版游戏，这次终于有望了。

3D 版“侍魂”将要登场！



▲“街”一改以往该公司只见人影的风格，借助次世代机能及 CD-ROM 的大容量，大量采用实拍画面，并聘请了众多的演员。这是 AVG 除 3D 类的另一大方向吧。

S SOFTWARE

CHUN SOFT 参入土星 发表第一部作品“街”

本刊讯 2 月 18 日，作为以《不可思议的迷宫》系列名震天下的 CHUN SOFT 终于决定“参入世嘉土星”了，第一款软件即是名为《街》的 AVG 游戏，预定今夏发行，2 枚 CD。CHUN SOFT 在 SFC 上以 92 年的《弟切草》及 94 年的《恐怖惊魂夜》得到广大 AVG 游戏 FANS 的欢迎，(《弟》发行 30 万，《恐》发行 70 万)，不知《街》能否再创高峰呢？故事是以当今日本繁华的街道——涉谷为舞台，主要是为侦察涉谷站前的“涉谷爆破”的恐吓信……，静止画面总达 6000 幅以上，总共牵涉人物 400 人以上。据说主人公会有 100 人 (?)，登场主要人物会有 8 个，视点会随登场人物的不同而改变。总之，如何厉害请大家留心注意今后本刊的报道。

TOPICS & ETC.

在国际竞争中取胜 SEGA·BANDAI 访谈录

合并、合并、合并。

这是最近听得最多的词。NTT的合并、世嘉的合并，等等。大洋对面的那个国家，不知道究竟是把合并视为解救一切的灵丹妙药呢？还是真的从中悟出了什么道理？看来只有上帝和公司的主人才能明白了。

合并不是目的，而是手段。在激烈竞争中胜利才是最后的目的。商海中总是危机四伏，祸福难定。任天堂曾经红极一时，现在不仍然在为生存而战？世嘉也是如此。别的会社也终究会有这一天，没有人能成为长胜不败的将军。我们只是希望，合并将给广大的玩家带来更大的益处，使我们能够享受到更出色、更优秀的产品。这已经足够。

世嘉与万代两社的合并，对业界产生的影响是巨大而深远的。他们的动机、他们的计划究竟是什么呢？对中山隼雄、山科诚和大川功三位社长所做的访谈或可使您释疑。

记者：两社的合并究竟是因何而来呢？

山科：归根结底是两社在业务方面的合作意向。大概在去年秋天便定下了具体目标。

记者：那么可以说是相互为对方的魅力所吸引了？

山科：万代对自己拥有的角色版权充满自信，世嘉的高技术充满了魅力。

中山：世嘉的CG技术和万代的市场是相互补充的。世嘉的顾客层局限在中学、高校和大学生之中，而万代则拥有大量低年龄的用户。

记者：抛开业务上的合并不谈，还有没有其他的合并理由呢？

山科：日本的公司经营方式与欧美有着很大的不同。不采用国际通用的方式，就很难在竞争中取得胜利。这正是组成世嘉集团的原因。

中山：企业的发展有合并和收购两种方式。现在我们显然具备合并的条件。我向山科先生投球，他接受了，于是便开始合作。

大川：现在是多媒体时代、卫星时代，游戏会社的发展并没有原先想象的那么容易。

记者：三人的工作具体如何分配？

大川：大方向来说公司合并为主要目的，我本人则担当新会社的新工作。

中山：我们三人都是代表董事。我主要担当战略方面的工作，山科先生则负责处理日常的业务。

记者：中山先生的副会长一职不是对山科先生的消极抵抗吧？

中川：完全不是。副会长并非是闲职。工作还是相当繁琐和忙碌的。

大川：美国部分的最高经营责任者是中山先生。

记者：是否要进行大规模的裁员呢？

山科：新会社从10月份开始运作，具体的事项目前尚未考虑清楚。对工作人员基本上将采取少数精锐的方针。

PS 四月新软件 EXPRESS

名　称	厂　商	类型	发售日
ACTUA GOLF	NAXAT	SPG	4月4日
DISRUPTOR	INTERPLAY	STG	4月11日
新主题公园	E·A	SLG	4月11日
天使之诗特别版2	KOEI	SLG	4月11日
GAME日本史——革命儿织田信长	KOEI	SLG	4月11日
暗黑猎手(上)——异次元学园	KOEI	AVG	4月11日
雷电DX	SEIBU	STG	4月11日
ALUNDRA	SCE	RPG	4月11日
街头游戏'97	SCE	SPG	预定4月
战斗国家·改	SCE	SLG	4月11日
壮阔之战Ⅵ	BANPRESTO	ACT	4月11日
爆裂猎人	BANPRESTO	AVG	4月11日
预备,Say You!	HUMAN	AVG	4月11日
达喀尔'97	VIRGIN	RAC	4月18日
QUBADIUS——艾贝洛加特战役	GLAMS	SLG	4月18日
维洛迪森巴战记——翼之勋章	SCE	STG	4月18日
大冒险豪华版之遥远海域	Soft Office	RPG	4月18日
正义之纹章2	YANOMAN	RPG	4月18日
3D台球	Argent	ACT	4月25日
TOBAL 2	SQUAER	FTG	4月25日
怪兽卡麦拉2000	大映	STG	4月25日
FIGHTERS IMPACT	TAITO	FTG	4月25日
Neorude	Technosoft	RPG	4月25日
PAL——神犬传说	东北新社	RPG	4月25日
秘·法·王	VARIE	TAB	4月25日
RUNNING HIGH	SYSTEM SACOM	RAC	4月25日
水木之妖怪武斗传	KSS	FTG	4月25日

只言片语　(协力:SHADOW PHOENIX)

★由文明脑发行的《飞龙之拳TWIN》预定今夏在N64上出击，不知与PS预定发售的《VR飞龙之拳》有何不同？

★很遗憾地告诉大家《真说侍魂·武士烈传》的三种版本(N·G、PS、SS)全部推迟发售时间至"预定"5月下旬，不知SNK究竟搞什么飞机？

★TECMO的《J联盟 GO!GO!GOAL》将于今春上场光环。

★继去年的SS RPG大作《LUNAR～银色之星》获得成功后，今年由角川书店制作的《魔法学园LUNAR》将于春天登场SS。

★以织田信长为主人公由Athena制作的PS新GAME《信长秘录～下天之梦》将于5月30日预定发售。

★由HUMAN制作为《BODY HAZARD》预定6月登场PS，是借《BIO HAZARD》的威名吗？

★又一个梦的组合产生！业界"大圣"广井王子与KONAMI合作，将共同开发三款GAME，第一款是以剑的时代为舞台的SLG《三骑士》(暂名)，定在PS上发行。

★由IDEA FACTORY出品的RPG《鬼魂塔Ⅱ》及SLG《鬼魂力量》预定在10月及8月在PS上登场。(看过开发画面还不错)。

★日本业务用机排行榜(截止至3月21日)，①VR战士3(SEGA)；②电脑战机VIRTUAL ON(SEGA)；③街头霸王EX(CAPCOM)；④REAL BOUT饿狼传说特别版(SNK)；⑤浮云赛车(SEGA)；⑥侍魂Ⅳ之天草降临(SNK)；⑦TOKYO WARS(NAMCO)；⑧街头霸王ZERO2 ALPHA(CAPCOM)；⑨世嘉拉力冠军赛(SEGA)；⑩噗哟噗哟SUN(COMPILE)。

SFC'96 年金像奖 得奖作品发表！

一年一度的最具权威的SFC金像奖评奖终于揭晓，96年度人气度最高的RPG大作“勇者斗恶龙Ⅵ”，果然不负众望夺得第一名的位置，而且票数竟比第二名多出将近1倍。不知道今年的金奖是否还会属于“勇者”系列呢？

最优秀作品奖

第1名　勇者斗恶龙Ⅵ



排名	游戏名称	厂商	票数
1	勇者斗恶龙Ⅵ	ENIX	581
2	火炎之纹章—圣战的系谱	NINTENDO	315
3	浪漫传说3	SQUARE	289
4	幻想传说	NAMCO	117
5	星海传说	ENIX	113
6	不思议的迷宫2—风来之西林	CHUN SOFT	91
7	马里奥RPG	NINTENDO	89
8	打比赛马96	ASCII	63
9	魔装机神	BANPRESTO	58
10	鲁多拉的秘宝	SQUARE	42

SFC十佳游戏中，艾尼克斯和史克威尔的作品各占2名，几占江山之半。可以看出这两家公司对SFC的贡献和它们在SFC中举足轻重的地位。今天这两家游戏公司均毅然离“任”，任天堂前途堪忧！

其它奖项：

最优秀美术奖前三名为：	勇者斗恶龙Ⅵ	星海传说	幻想传说
最优秀音乐奖前三名为：	勇者斗恶龙Ⅵ	浪漫传说3	火炎之纹章—圣战的系谱
动作类作品前三名为：	超级大金刚2	星之卡比DX	炸弹人4
RPG类作品奖前三名为：	勇者斗恶龙Ⅵ	浪漫传说3	幻想传说
SLG类作品奖前三名为：	火炎之纹章—圣战的系谱	圣龙传说	打比赛马96



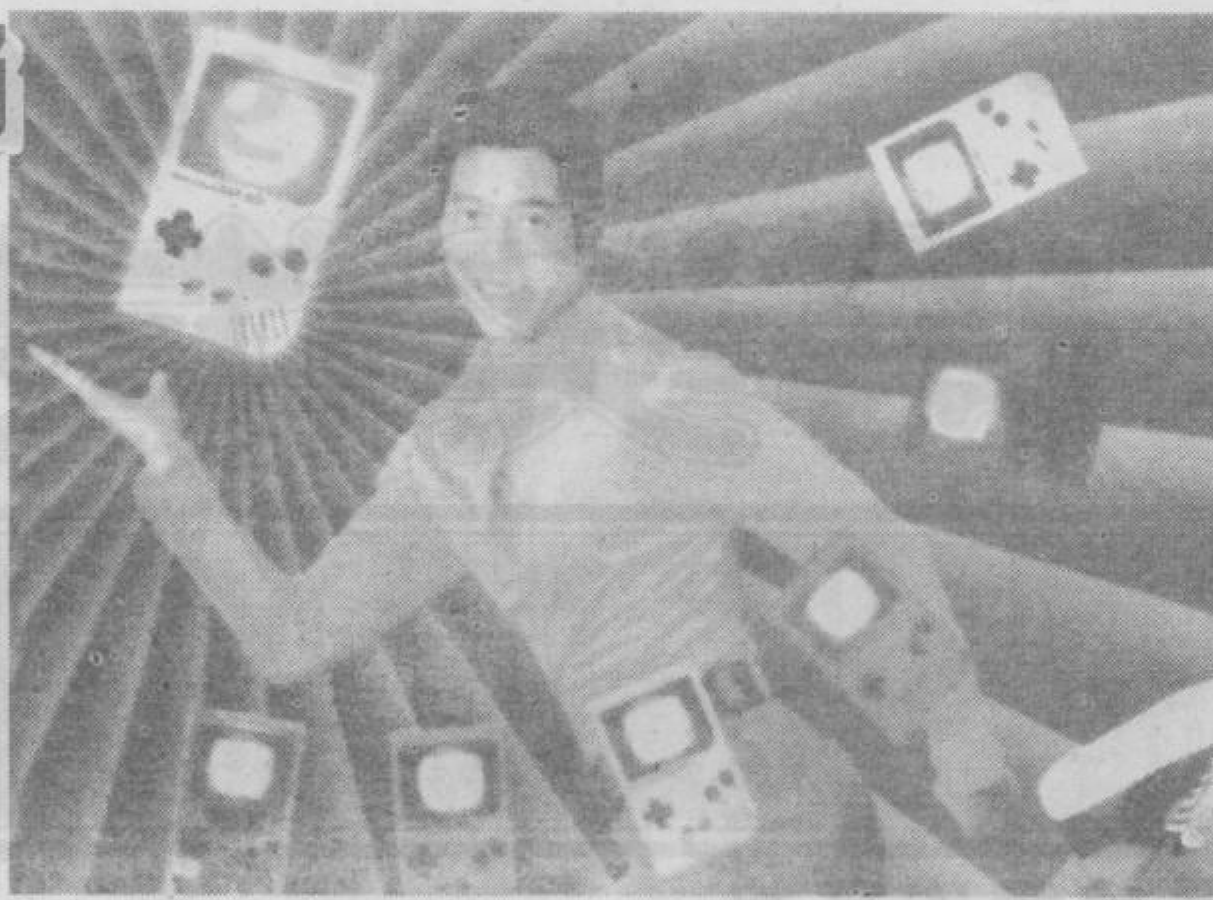
最佳男角色奖被“勇者斗恶龙Ⅵ”的主角获得。因为“勇者斗恶龙Ⅵ”的主角姓名是由玩家自由编入，所以只能以主角称呼。



最佳女主角奖被“勇者斗恶龙Ⅵ”中的芭芭拉夺走，她是位开朗且极具魔法力的女性角色，很受女性玩家的支持。

97年GAME BOY在国内市场展开全面广告攻势

天王郭富城进入冒险世界



万信主攻，郭富城助攻，国内游戏市场又起波澜。

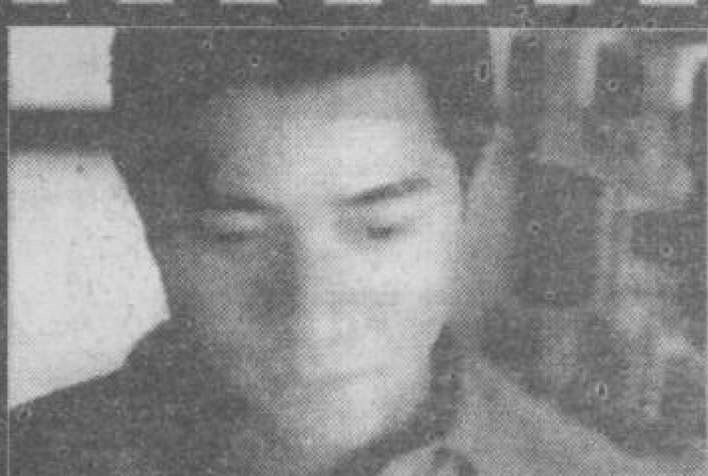
国内游戏机正版货最多的当数 GAME BOY，即任天堂手掌机。GB 在国内市场的总代理是万信中国有限公司，在广州和上海设有分公司。两年来，业绩总的讲应该是中等 。之所以不能十分令人满意，除国内诸多条件限制外，广告宣传薄弱应是一个重要原因。

进入 97 年，万信中国有限公司委托香港著名的 4A 广告公司策划 GB 在国内市场的推广工作，首个推出的电视广告，由四大天王之一的郭富城担纲。这部 30 秒钟的广告片本来考虑采用金城武制作，但由于金在国内的知名度有限，所以最终还是起用了青春活泼形象的郭富城。据万信中国公司经理说，在儿童市场方面，万信已经站稳脚跟。今后的目标是开拓时尚青少年一族，这可能也是起用青少年偶像郭富城的原因吧。

在这部广告中郭富城穿梭于不同空间，不同景观，包括巴黎、伦敦、纽约的奇妙旅程为主线，加入许多非常特别的视觉效果，制造出不同的紧张感。因为是专为国内市场制作的，所以在节奏感，现实感等方面都充分照顾了国内观众的接受能力和审美趣味。这部 30 秒的广告片光拍摄即用去三天时间，后期制作足足用了一个多月，万信及 4A 公司是下了相当大的功力和投入的。

该片准备先在广州和上海两地电视台播放，至于国内其他城市是否播放，及播放时间还不清楚。估计万信是要看看广州、上海市场的反映再做考量。游戏广告（无论软、硬件）在国外已经司空见惯，但在国内还是第一次，效果如何，我们拭目以待。

GAME BOY 在国内市场已降至 300 多元，是够便宜的了。











以上就是这部广告片的片段镜头，大致是叙述郭天王去购买 GAME BOY 时的奇遇，其中他会由埃及的金字塔飞向伦敦的剑桥，究竟是怎么样的？请打开 TV……！

索　尼　克　3D

弗里奇岛

立体空间
音速出击

在次世代机正被炒得沸沸扬扬之际，3D 游戏已然成为一股不可抗拒的冲击波。而如今被玩友们几近遗忘的 MD 机上，竟出现了一款立体感颇强的游戏，那就是《索尼克 3D 弗里奇岛》。而且此作与 SS 版内容一样。

MD	厂商 SEGA	类型 ACT
	容量 32M	

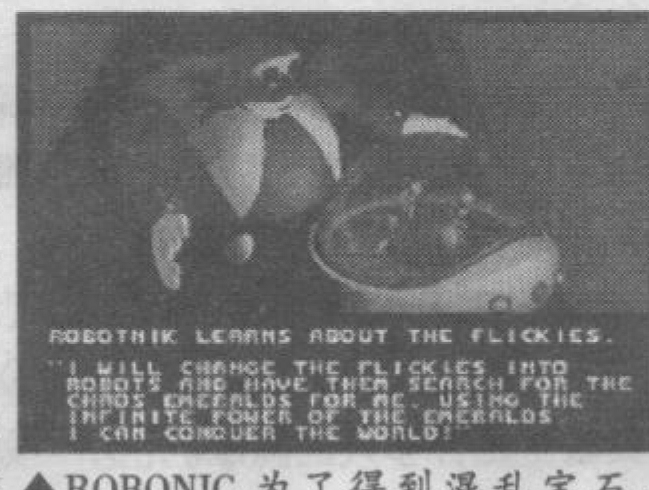


为了朋友、为了正义，音速刺猬再度出击！

弗里奇 (FLIKY) 是一种不可思议的小鸟，它们居住在另一个次元中，但可以通过大圆环任意来往于各处。

罗伯尼克 (ROBONIC) 得知了关于弗里奇的事。“我要把它们变成机器人，让它们为我寻找混乱宝石。借助那些宝石的力量，我可以统治世界！”

索尼克 (SONIC) 去弗里奇岛看他的朋友，却发现岛上尽是些机器人。“罗伯尼克竟把我的朋友变成这付样子，我要去救它们，罗伯尼克必须被制止！”



▲ROBONIC 为了得到混乱宝石，而把可爱的小鸟变成了机器人。



▲把我的朋友变成这个样子，我一定要打倒 ROBONIC。

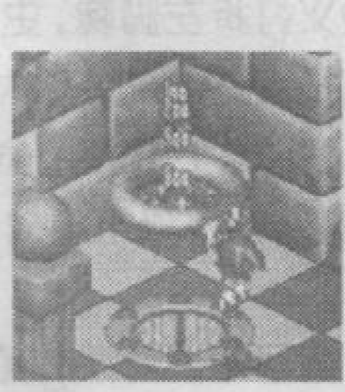
一见如故的宝物，真令人怀念呀！

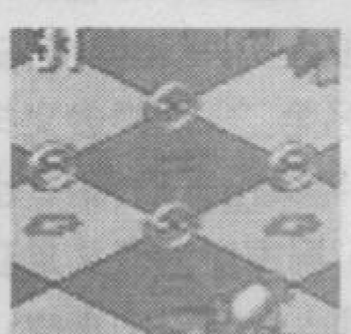
可以直接得到的宝物



圆环：随处可得的宝物。凑齐 100 个即可得到 1UP；另外，进入隐藏版面则需要 50 个圆环。(具体方法见后文)

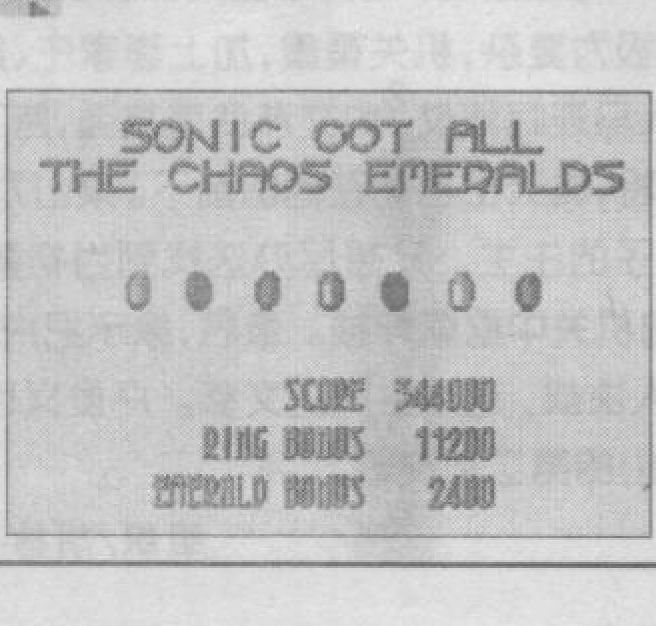
大圆环：这是把弗里奇送回弗里奇岛的唯一路径，每个大圆环中需送入 5 只弗里奇。



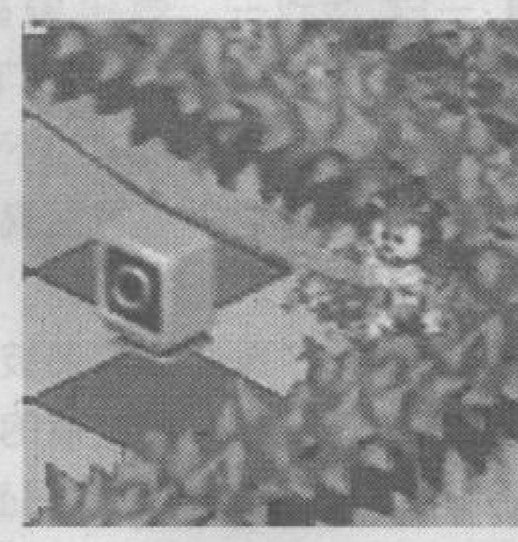


索尼克头像：凑齐 10 个即可得到一次续关机会；凑齐 20 个则可得到 1UP。

混乱宝石：只要将七颗混乱宝石凑齐，就能让罗伯尼克的计划破产！(详见后文)

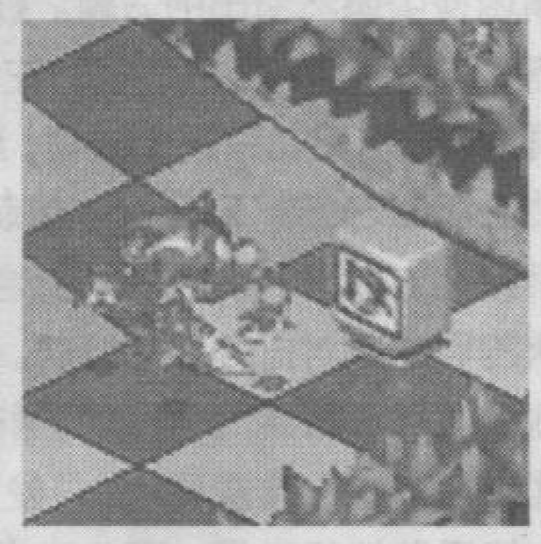


在宝箱中得到的宝物

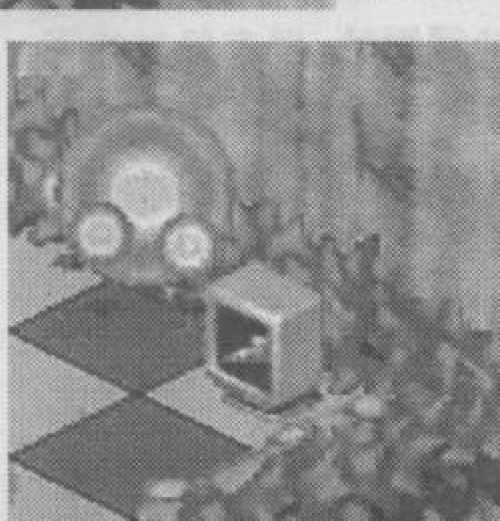


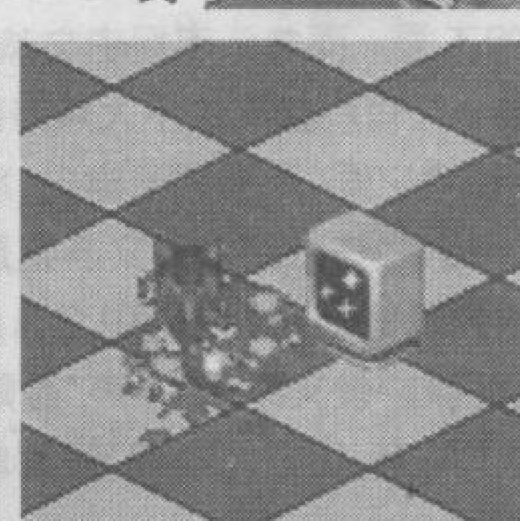
圆环：可使圆环数加 10。

索尼克头像：可得到 1UP。

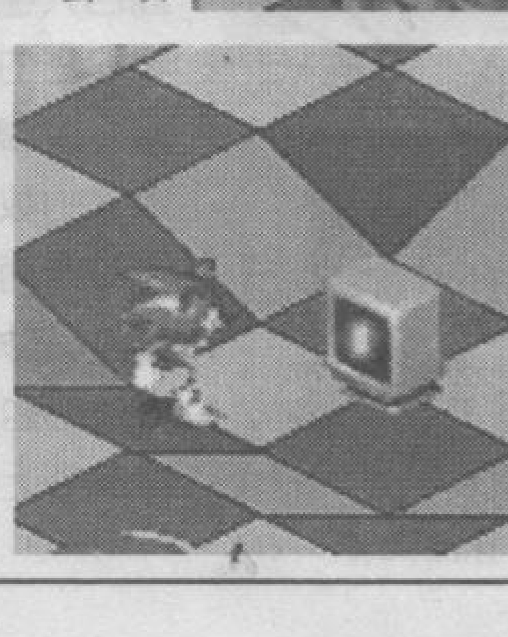


鞋子：加快索尼克行动的速度，此时音乐也会变快。

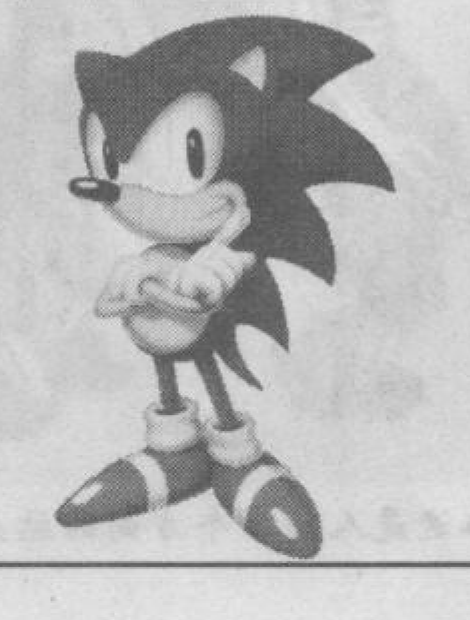




闪烁的星星：使索尼克呈无敌状态，但有时间限制。



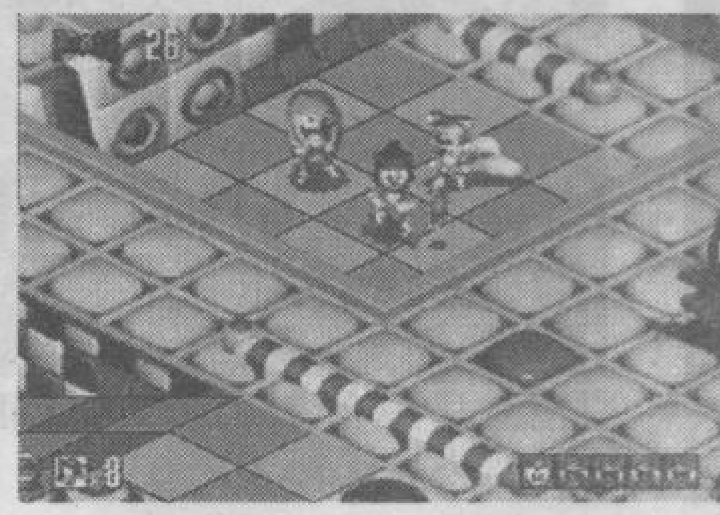
兰色防护罩：蓝色的为防止触电；红色的为防止被火焰烧到；黄色的为跳起后再按跳跃键，即可自动索敌并进行攻击。



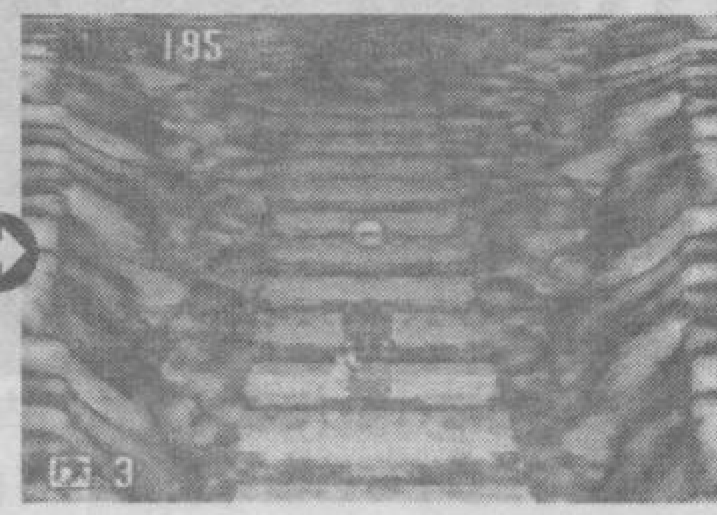
对付 ROBONIC 怎能少了我们，老朋友前来助战！

索尼克的二位老友，泰尔斯（TAILES）和纳蔻斯（KNUCKLES）也会在本作中出现。他们并不参战，而是提前找到了七颗混乱宝石并藏了起来（难怪罗伯尼克急死也找不着）。

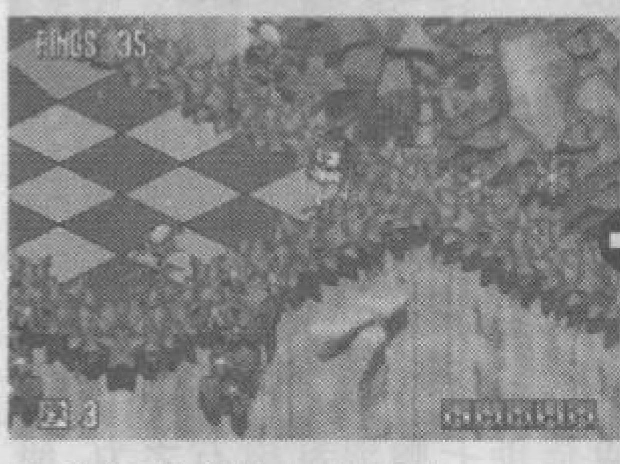
游戏共有七大关，每一大关中都有见到泰尔斯和纳蔻斯的机会，把手中的圆环给他们，累计超过 50 个时即可进入隐藏版面。若你能够克服引藏版面中的重重障碍，取得规定数量的圆环，就会得到一颗混乱宝石。所以，总共 14 次机会里，只要成功 7 次即可集齐宝石。这可关系到你能否看到完整的结局哟！但泰尔斯和纳蔻斯的藏身之处可不是那么好找的，动动脑筋吧！



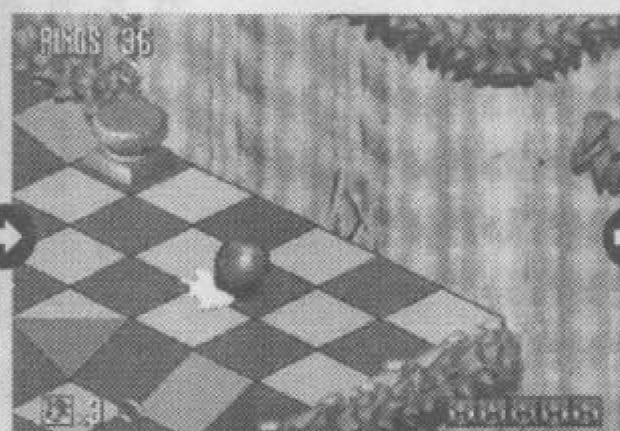
▲只要找到 TAILES 和 KNUCKLES，并累计给它们 50 个圆环，就会被送进隐藏版面。



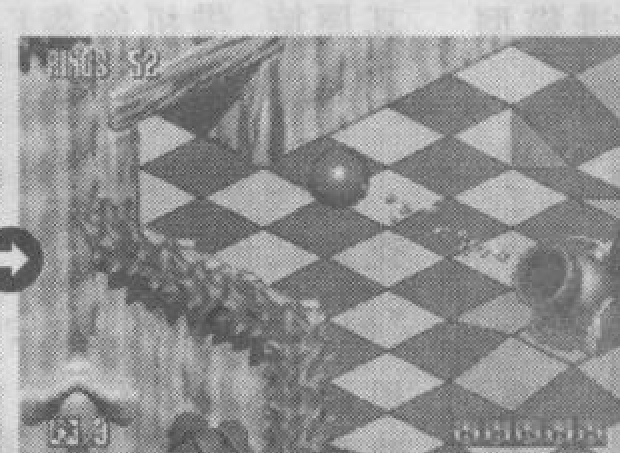
▲在隐藏版面中，只要取得一定数量的圆环，就能得到一颗混乱宝石，但反应可要相当快哟！



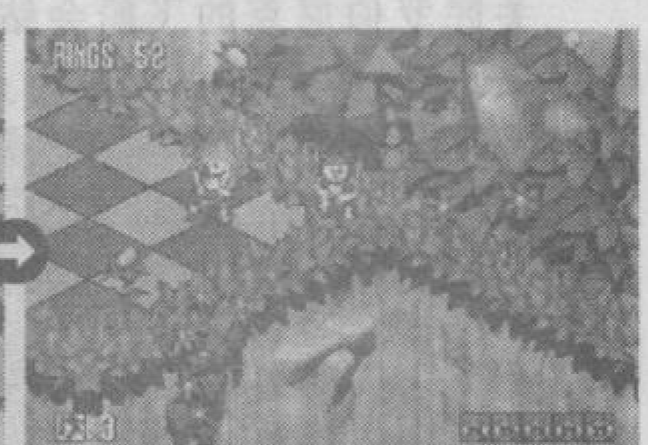
▲这里原本是一块空地。



▲向此树木松动处用力撞去；即可进入密室。



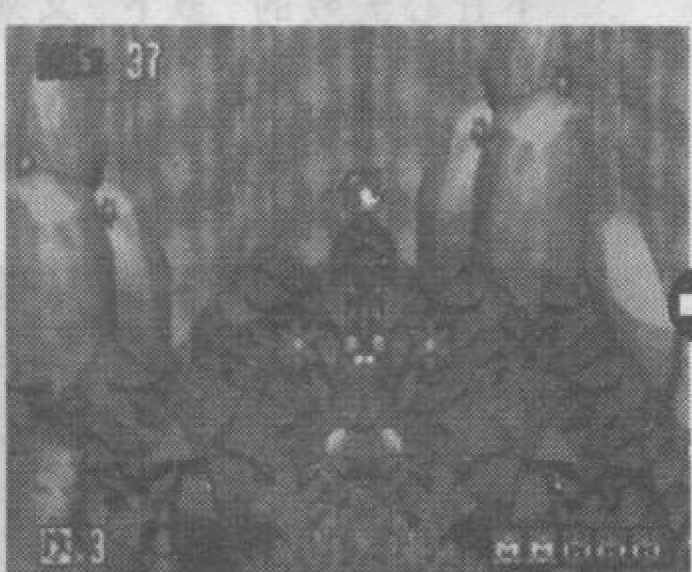
▲用密室里的大炮将自己炸飞后……

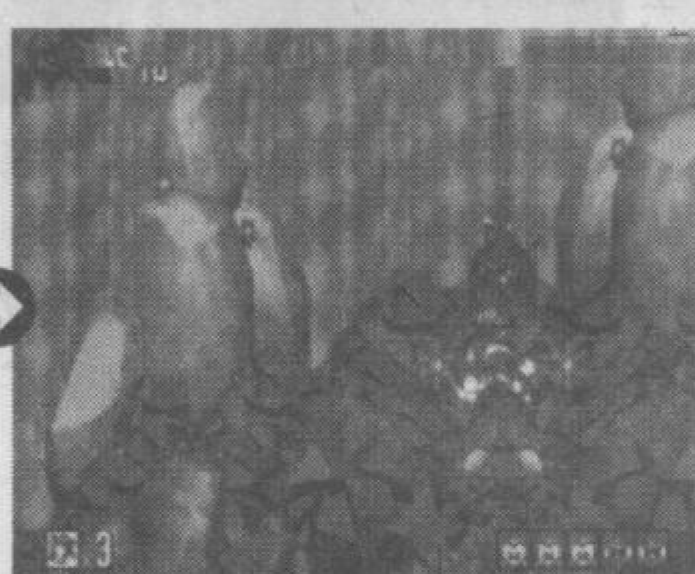


▲又会飞回这里。看！纳蔻斯出现了！

击毁是正道，弗里奇营救计划大公开！

▶有些宝物宝物太高了，索尼克干着急，就是购不着。

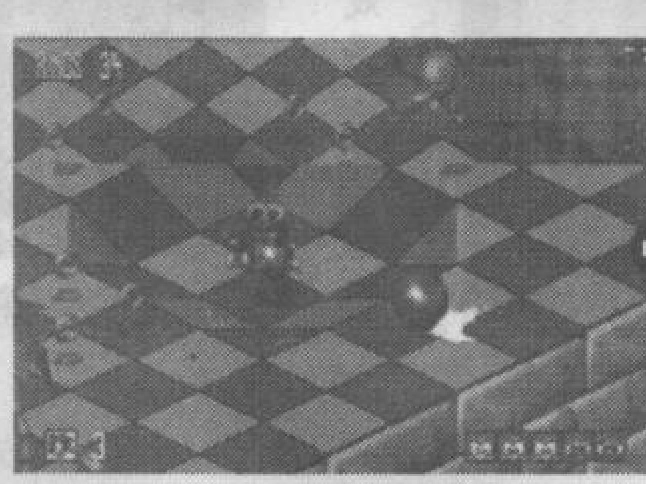




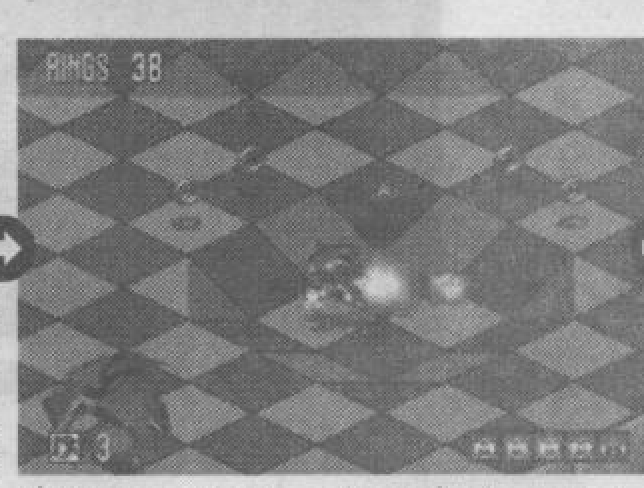
◀但如果有『尾巴』，便可以吃掉了。『嘿嘿……』

当索尼克撞碎机器人时，弗里奇会从里面跳出来。一定要让索尼克带上它们，并送入大圆环。当索尼克带上 5 只弗里奇时，活像一条眼睛蛇！这时，对于高处的宝物，原本是索尼克跳起以后得不到的，也可以利用高跳时产生的惯性，由弗里奇帮助取得。

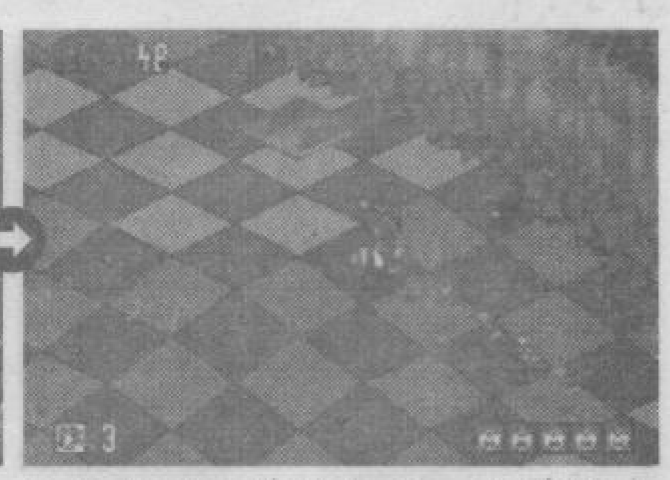




▲遇到敌人了，二话不说变成球球，攻击！



▲消灭了敌人，弗里奇会从敌人毁灭处跳出来。



▲之后可以带上它们。如带得多了，就象一条眼镜蛇。

下面是第一关、第二关、……、最终关的攻略！

▶对付这种机器要，要从地上偷袭喔！

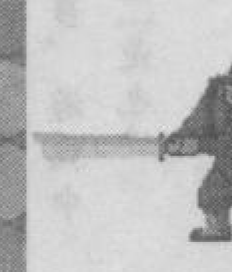


第一关 绿树

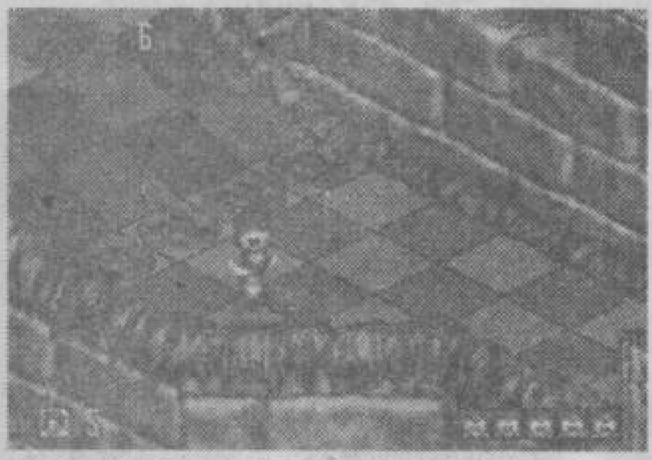
操作方式也许会使你不太适应，没关系，练习一下吧。树木的裂纹处可以撞开，之后便会……

罗伯尼克在关尾处会驾驶着飞船来，抛下狼牙铁球，在飞船捡铁球时即可进行撞击。





第二关 生锈的废墟



▶看！索尼克跳得多开心呀！嘣嚓嚓，嘣嚓嚓……

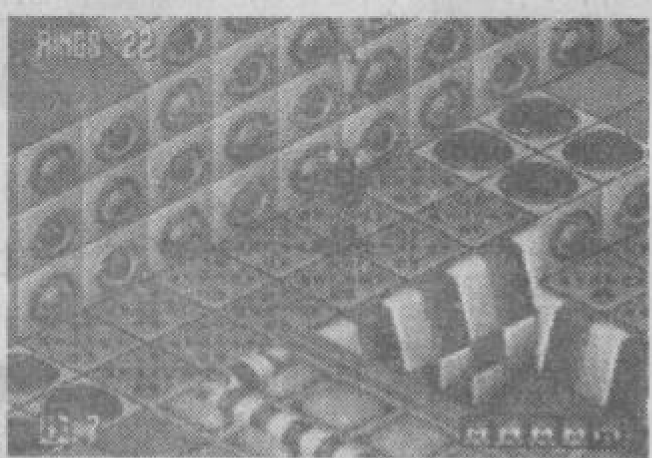
旋转的扇叶会使索尼克跳起古典的芭蕾舞，这时可以撞碎挡道的石柱，但若跳起便会复原。有些石封的门在撞开后会出现密道哟！

关底罗伯尼克的飞船会钻进猫型盔甲中，应跳上猫爪进行间接攻击。



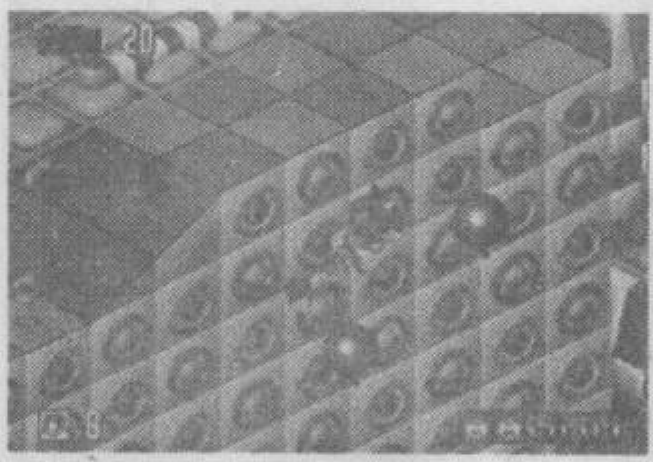
◀罗伯尼克的飞船竟钻进了头盔中，样子真傻！

第三关 春季博物馆



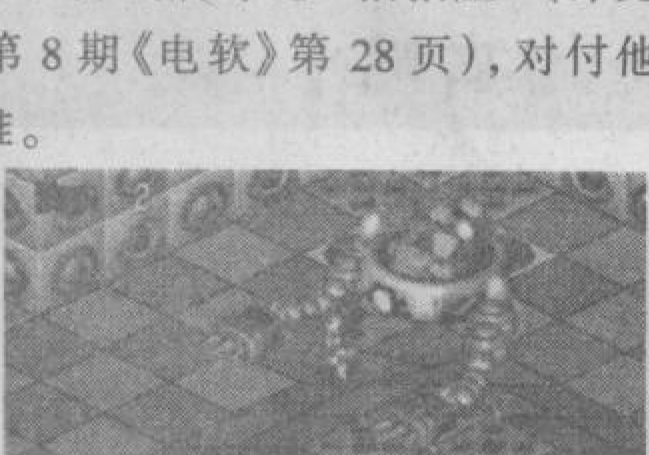
▶圆孔中伸出了刃剑，不想挨扎就努力跳吧！

千万别久留于地面的圆孔上，里面可是会伸出刃剑的哟。此外，泰尔斯与纳蔻斯会同时出现，他们何时联手了？



◀这里一定要不断借助气球，才能向上跳喔！

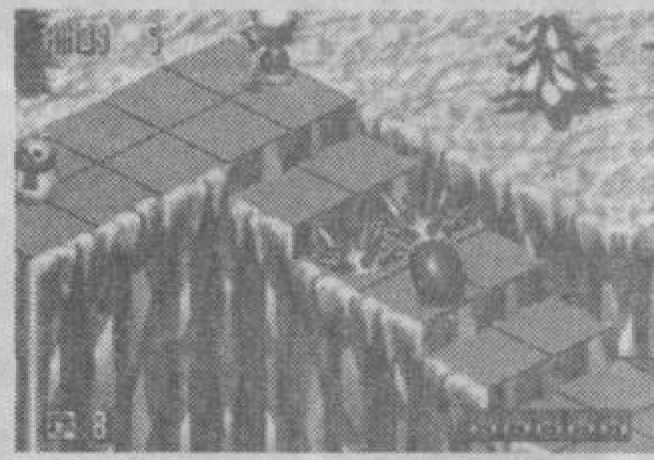
罗伯尼克加装了两只机械手臂，并且得了游戏病毒之“拍拍症”(详见96年第8期《电软》第28页)，对付他并不难。



▶游戏中毒，游戏中毒：『拍拍症』是也！

第四关 钻石的灰尘

终于出现了电子游戏中传统的冰天雪地，地形效果自然不必多说。只是



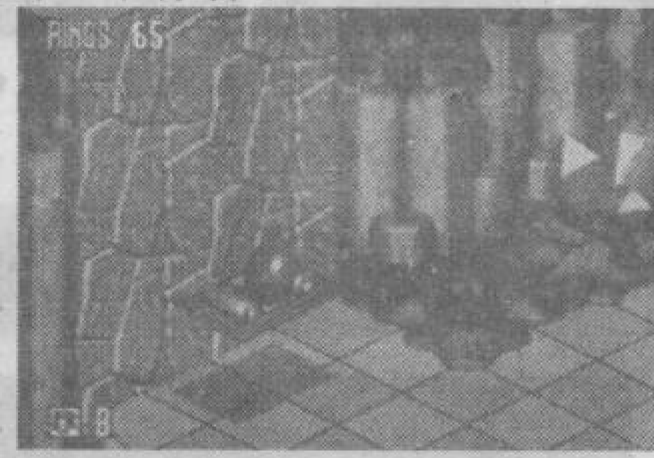
◀虽为冰刺，但也可被撞碎。

要注意那些会自爆的雪人，很危险的啦！

罗伯尼克的飞船又学会什么“阴招”啦？喷冻气、释放自爆雪人呗！应与其周旋，借机偷袭！

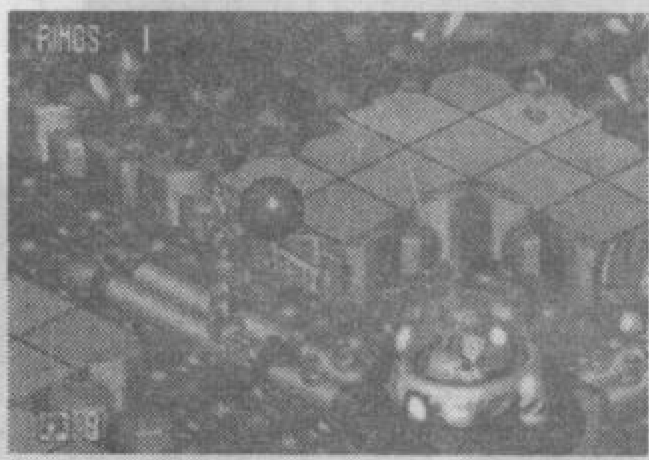
第五关 火山谷

此关中的岩浆可别轻视，但若能找到红色防护罩则万事大吉。地上的“板儿砖”下可能会有密道，你定会在里面得到一个惊喜！



▶在这种升降机上，要靠不断地『自转』来带动它上升。

罗伯尼克的飞船这次又成了岩浆制造机的中枢，并不断放出象萝卜一样的火舌进行追踪攻击。(这下真成“萝卜尼克”了！)此关的难度真是了得，奋斗吧！



◀『萝卜』尼克终于不想做游戏了，他可真厉害！

第六关 基因配件工厂

地面、墙壁、空中……到处都有电网，如能找到兰色防护罩真是再好不过了。

罗伯尼克的飞船(又被修好了？真快！)悬浮于传送带上方，对索尼克进行导弹攻击；另外要当心传送带上下来的钉子。

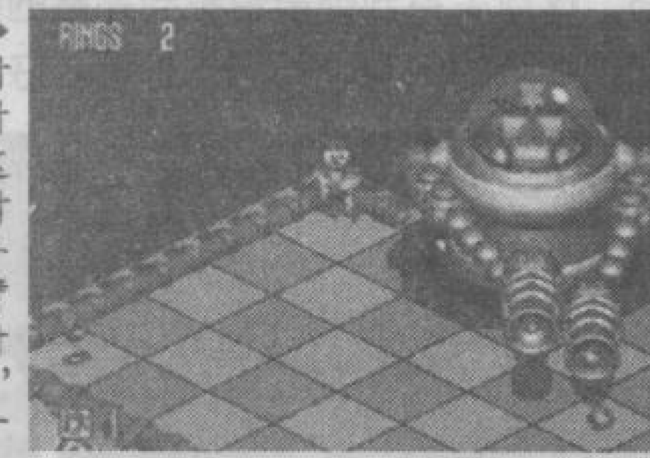


◀索尼克在传送带上走得好吃力呀！

第七关 恐怖的木偶

索尼克终于进入了罗伯尼克的机器人加工装置中。此关的弗里奇可不是在机器人体内哟，而是在笼子中，寻找笼子吧！在关尾时，索尼克会看到罗伯尼克的巨大身形，要设法钻进其鼻孔！(真恶心！)

此关的罗伯尼克会在被打败后，一次次地更换加强大的手臂，而其闪光的胳肢窝处才是弱点。

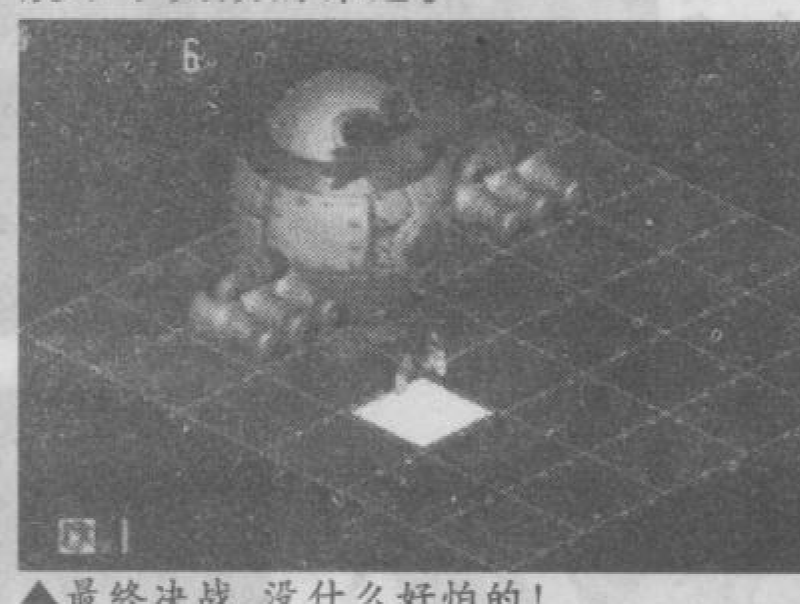


▶对付这对手臂时，一定要在如图所示的位置站好。

经过一番苦战，罗伯尼克终于败了。索尼克借助七颗混乱宝石之力，使弗里奇们回到了它们的家园……但是……

最终决战

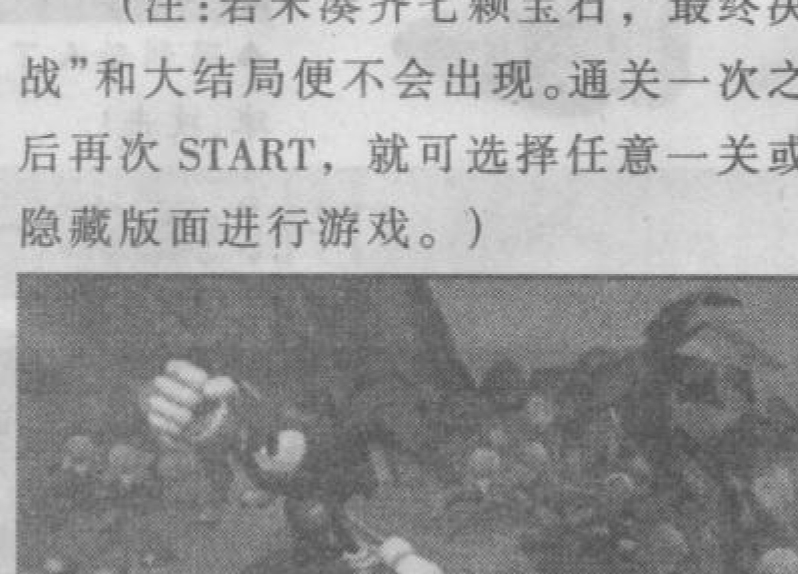
不甘心失败的“萝卜”又来了，索尼克将来异次元中与其决一死战！但“萝卜”尽用些曾经用过的招数，他摆脱不了失败的命运。



▲最终决战，没什么好怕的！

最终的精彩结局，还是留给大家吧！

(注：若未凑齐七颗宝石，“最终决战”和大结局便不会出现。通关一次之后再次 START，就可选择任意一关或隐藏版面进行游戏。)



文/王冬　协力/王锦

责编/PINSER

一门英烈

杨家将



《杨家将传》是描写宋太宗真宗时期，杨业及其几代子孙抗击辽军、精忠报国的故事，已成为脍炙人口的佳话。在这款游戏中，你就要扮演杨家的英雄们，抗击辽国的进攻。提枪上马，去捍卫宋朝江山、捍卫天波府的尊严吧！

MD	
厂商 国产	类型 ACT
容量 16M	



完全由国人制作的极具民族特色的动作游戏！

基本操作及格式

A 键：大招，击中敌人的话要费血；前 + A 键，可发出前冲型的必杀技，击中敌人的话要费血。

B 键：普通攻击键，连按的话，会因人而异出一套组合拳；有节奏按 B 键并配合上下移动可定位敌人，使敌人不被击飞，是实用技巧。擒住敌人后，前 + B 键是往前扔，后 + B 键是往后扔；摔投的威力虽不如单按 B 键大，但可砸倒远处的敌人，脱离重围时非常有效。

C 键：跳跃；在空中配合攻击键，可发出空中攻击技。

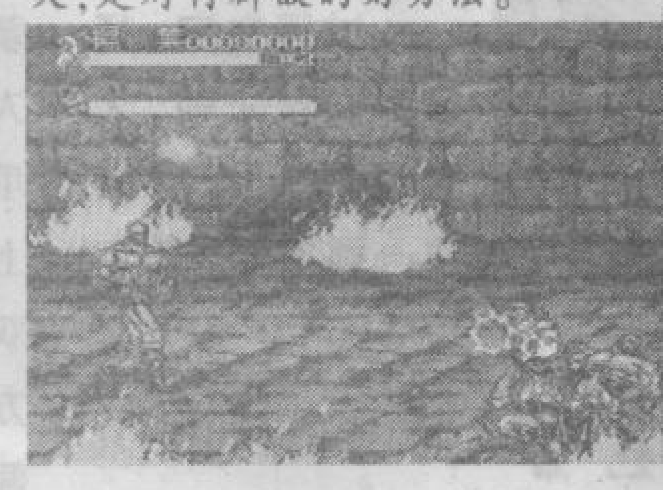
B + C 键：对后技；可将后面的敌人一下击倒。

▶按 A 键的必杀击虽然威力很大，而且能使主角暂时呈无敌状态，但会损失一些体力。

◢不同的角色有不同的技巧，必须熟练掌握每个人的特点。

▼前冲型的必杀技攻击范围很大，是对付群敌的好办法。







不食必亡

宝物分两种：1. 酒杯、金子、项链、铜钱，用做加分；2. 肘子（少量 HP）、肉块（约 1/ 3HP）、烤乳猪（满血），既加血又加分。



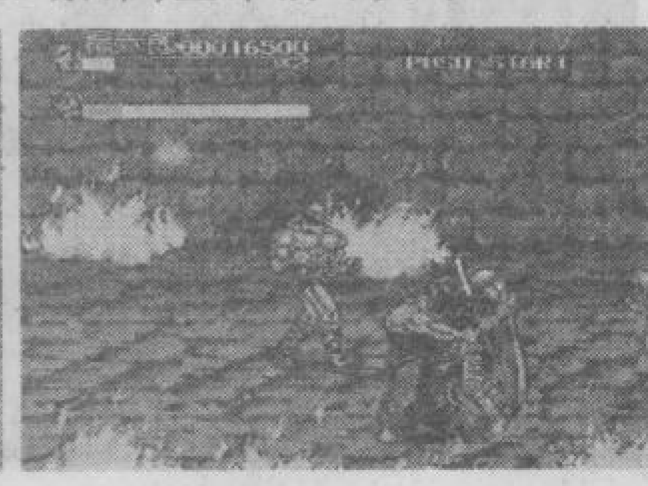
▲宝物一般会藏在箱子或坛子里面，要想得到必须要打破它们。

▶敌人众多时不要储心积虑地玩什么花样，既然得不到更多分，还是用实用技打死他们吧。

得分系统，狠不奖命

拳脚攻击均不得分，只有打死敌人才得分，可以避免利用敌人有限 HP 获取高分的中毒现象，省事，省事。本游戏绝无奖命，一上来三条命，再加上三十接读机会共 12 条命，生命诚可贵呀！





◀对付关底更须干脆果断，不然后果就不堪想象了。

杨业：60 岁，身高 179CM，体重 70Kg；速度慢，但大刀攻击距离长，与敌近战则出刀有破绽，组合拳为连砍。





杨六郎：38 岁，身高 182CM，体重 85Kg；速度慢，赤手空拳，组合拳两招，一拳一脚。

穆桂英：18 岁，身高 170CM，体重 49Kg；速度快，双手各执一短刀，组合拳左手刀先出刺敌，右手刀向斜下飞出刺敌，有一定的攻击范围。敌离着若远时可连接两下 B 键使用飞刀刺敌。原地跳跃按 B 有时也出飞刀。





杨宗保：20 岁，身高 178CM，体重 67Kg；速度快，手执利剑，与赤壁之战中赵云做得一般无二，连大招都一模一样，组合拳为一拳一脚一剑。



为了国家！为了人民！我们要去战斗！

STAGE 1

剧情：杨业本北汉王刘钧部下，宋太祖令潘仁美与战，不克。后太祖崩，太宗继位；遣人买通刘钧部下赵遂，言杨业欲反，杨业被逼不得已，降宋。太宗待之甚厚，潘仁美想日前屡次受辱于杨家父子，不悦。时耶休哥率兵犯境，太宗使杨业父子拒之，大破之，又计夺瓦桥关，立了大功。

杀入敌军营寨，敌人倾巢而出，兵种俱全：有一手执剑一手执盾的；有一斧一盾的，注意他急了会飞斧，斧头向前飞出约半屏再飞回去，若此时击倒他则飞出的斧会消失，是偷袭的好机会；有枪兵；有壮汉。攻入城门，关底辽将披紫色披风，手执长刀出马，旁有两壮汉保护，打死一个壮汉会再出一个（以后每关底均如此）。辽将共一管血，会 VEGA 的重铲腿，近处会电光刀，掉血均极多。尽量要和他错开，突袭为上策。



▶天波杨府是杨家将功勋的象征。

过场文字：杨家将归顺宋朝，大败辽军，威震敌域，太宗封杨业为元帅，镇守雄关，并赐其一座宅邸，御名——天波府。

STAGE 2

在城中与敌巷战，敌人有持鞭矮人、壮汉、双手举剑的家伙，还有持棍兵（较凶）。一番厮杀得见关底，敌将赤着上身，肌肉发达，下罩蓝裤，威风凛凛，近处会疾风脚、火焰拳，更有两持鞭矮人保护。因其不会铲腿之类远处攻击招式，可直走过去攻击。自此以后，关底均四管血。



◀这难到是在天波府们前的战斗吗？



▶在众多武士的呐喊生中，与歹徒比武，是不是杨七郎怒打潘豹？

过场文字：（潘仁美说）哼！可恶的杨家父子，我潘仁美与你们誓不两立！

STAGE 3

剧情：宋太宗不顾寇准苦谏，于五台山还愿，令杨大郎保驾。五台山乃辽之限界，辽国天庆王耶律尚率兵围于邠阳。杨业来救亦被围于邠阳。后用作降计，杨业与大郎延昭、七郎延嗣保太宗出东门，大郎假扮太宗与二郎、三郎、四郎、五郎于西门作降，大郎见天庆王于两军前，见彼无备，乃拾弓搭箭，射死天庆王。辽兵攻之，四郎被捉后招为辽国附马，五郎上五台山出家，其余三子遂没。

与敌人野战，敌人有剑盾兵，斧盾兵，壮汉；新有面具人，双手带爪，会电脑上《三国志武将争霸》中徐公明的斧旋斩，又有辽国女子，双手不停地传球，会突袭过来把球向斜下掷出。攻入了敌方中军帐，关底头戴帅盔，双手会发斜向下的月牙大波，有两个举剑的家伙保护，应较易对付，须注意他在屏幕外时，你若回身打后面敌人，关底则会在屏幕外发波。

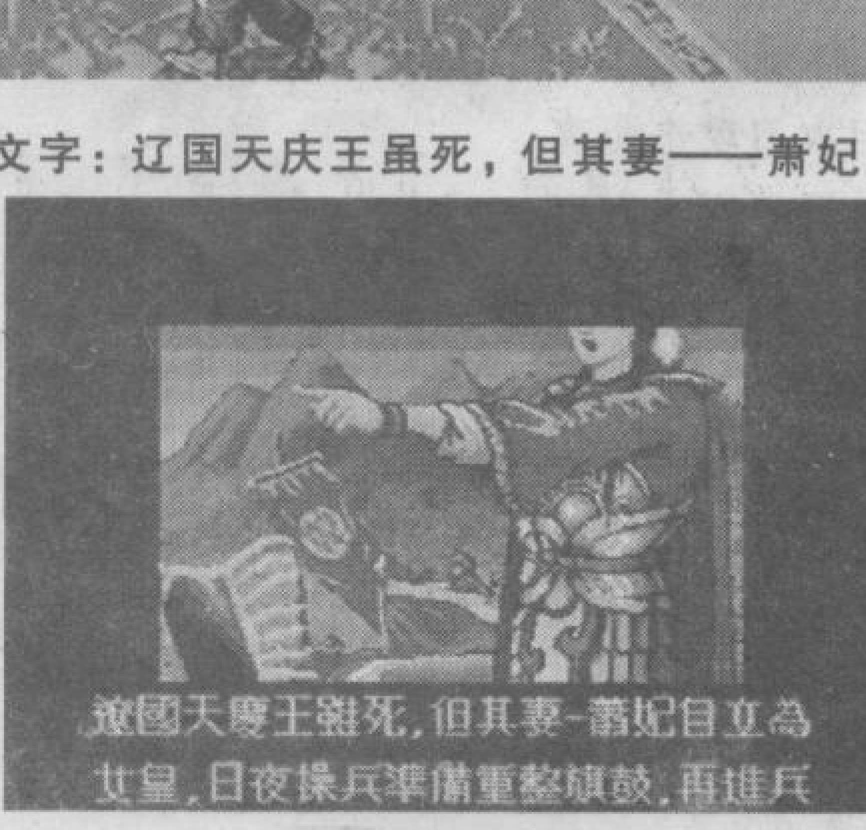


◀在战场上玩杂耍，你也太会玩了吧！



▶这么好的地毯你也忍心发个『垃圾波』，不知到是会被弄坏的吗？

过场文字：辽国天庆王虽死，但其妻——萧妃自立为女皇，日夜操兵准备重整旗鼓，再进兵中原。



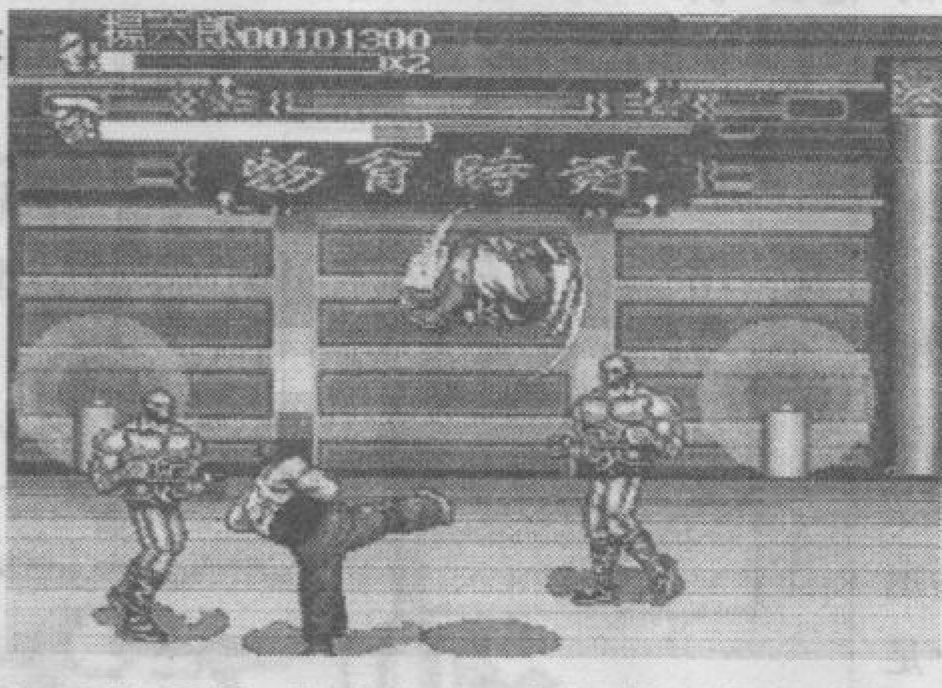
◀辽国太后萧银萍仍在进行军事侵略。

STAGE 4



▶玩杂耍的又跑到这关来了，我也给你来个活人杂耍。

剧情：辽右相萧挞懒与大将韩延寿、耶律斜轸统兵从瓜州南下犯境。太宗令潘仁美出战，潘仁美奏请令杨业父子为先锋，实欲加害。临阵，潘仁美调走呼延赞，令杨业出战，不料杨业中敌诱敌深入之计，被围两狼山。潘仁美不发救兵，七郎延嗣突围求救，反被潘仁美缚于高处万箭穿心而死。杨业被困无路，长叹一声碰死李陵碑下。



◀哇，又是「兄贵」、又是「BLANKA」，那我就变成「沟口诚」一

敌人有斧盾兵，枪兵，壮汉，面具人，女人。经过五瀑布下的浮桥，见到关底。敌将着绿战袍手挥利剑，会前冲铲腿（不常用），及 BLANKA 的斜上翻滚撞，两个壮汉保护。

过场文字：两狼山之役，实显潘仁美阴险狡诈，而杨家更被害得家破人亡，而辽又是虎视眈眈，宋朝陷入一片危机中。

STAGE 5



◀潘仁美的爪牙众多一定要小心呀。

剧情：六郎延昭回京都告御状，潘仁美亦奏杨业父子邀功失机。太宗依八王奏，令参加政事傅鼎臣，鞠问潘仁美一案。而鼎臣是好利之徒，受了潘夫人钱财，赤得被八王查知，罢官为民，另换西台御史李济审案，公正廉明，问出实情。太宗贬潘仁美为庶民。

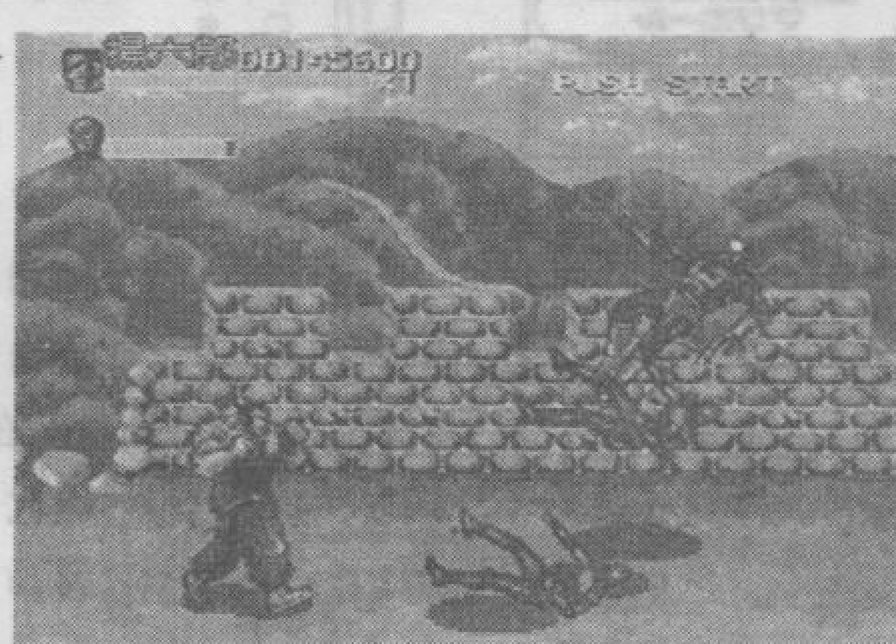


▶潘仁美，我掐死你一

先摆平潘仁美。本关在潘府作战，敌人有棍兵、壮汉；还有一些贵族，其中蓝衣会铲腿、黄衣会飞腿、还有红衣的。路旁松柏成行，攻入潘家走廊，再大战一番进入大厅与潘仁美决战，两棍兵保护。天佑忠臣，大厅竟有乳猪，有猪心不慌，潘仁美拿命来。注意潘仁美近战重掌。

STAGE 6

剧情：宋军四路伐辽。萧太后令人五路借兵，从鲜卑国、森罗国、黑水国、西夏国、长沙国各借兵五万并本国军马二十五万，共五十万，着吕军师吕客于九龙谷摆下七十二座天门阵。分青龙、白虎、玄武、朱雀阵，太阳、太阴阵，迷魂阵、长蛇阵、铁门金锁阵、七姑仙、四门天王、玉皇殿军阵。七十二阵，变化奇异，宋军皆不能识。



◀雄伟坚固的长城从来就不曾真正挡住过异族的进攻。民族的骄傲是那些为国而战的英雄呀。

太宗招得六郎亦不识，乃御驾亲征；又招佘太君，不识；后得五郎延德、穆柯寨穆桂英相助（后嫁与宗保为妻），才大破天门阵。

先在长城上作战，敌人有辽女、面具人、剑盾兵、斧盾兵、壮汉，增加了红色机关人，死后会爆炸，得躲着点儿。穿过秘道，见到了总关底，两个面具人保护，身穿蓝衣，两手在头顶上抗臂作耀武扬威壮。天门阵真毒，关底之前无加血、加分宝物，好在关底处有包子、肉块、乳猪，可乐坏了已快空血的我，让他们看看杨家将的真正实力吧。（吃!?……）



◀终于到总关底了！

过场文字：大破天门阵后辽军从此一蹶不振，在杨家将至下，外侮不敢造此，宋朝至此获得短暂安宁。

注意：在你扔人时，若砸到与你较近又正走向你的人时，他有可能向你方摔倒，可要马上躲开呀。

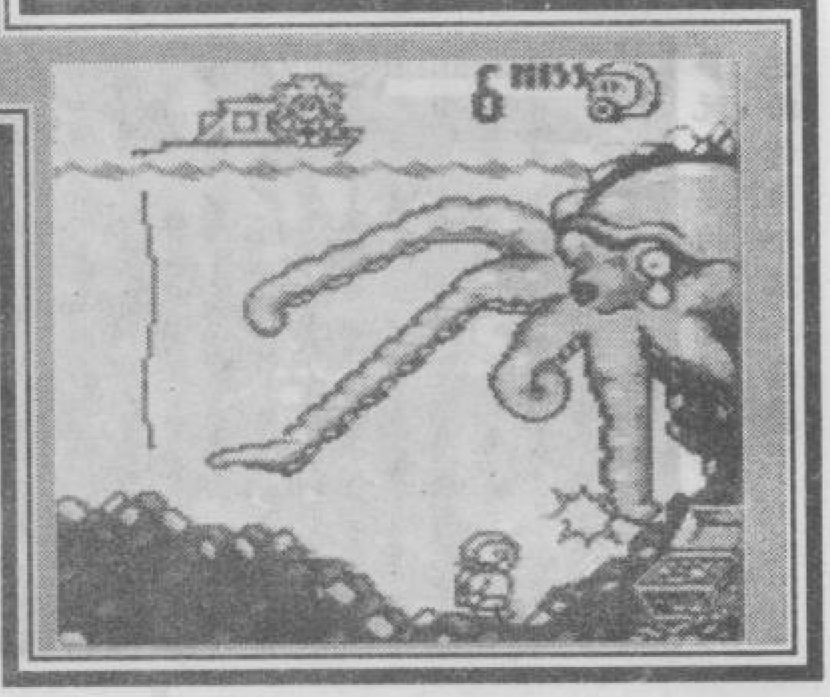


文/隐藏 BOSS　责编/PINSER

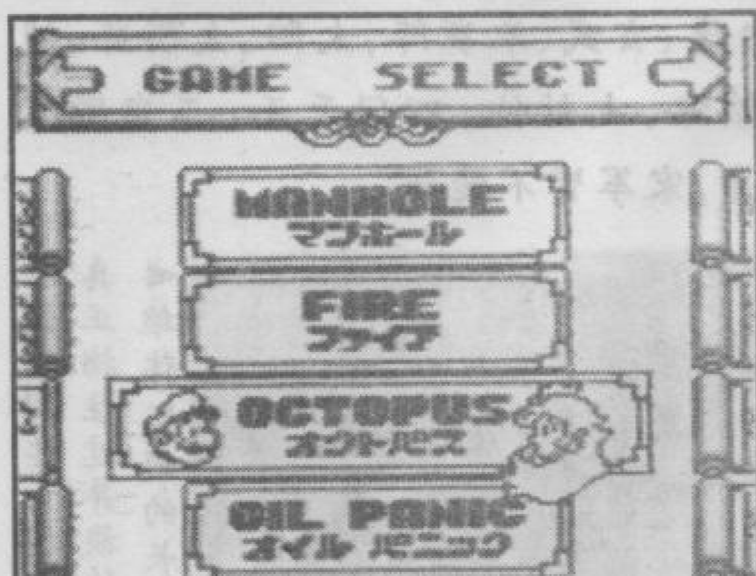
GB 怀旧长廊

回首从前 再显光辉

如果你的年龄大约在二十岁左右，而且从小就热衷于电子游戏事业，那么这款 GAME 你就不会陌生，想一想那时（大约在八十年代）它们的地位可不比后来的“俄罗斯方块”低。来一起甜蜜地回忆吧！



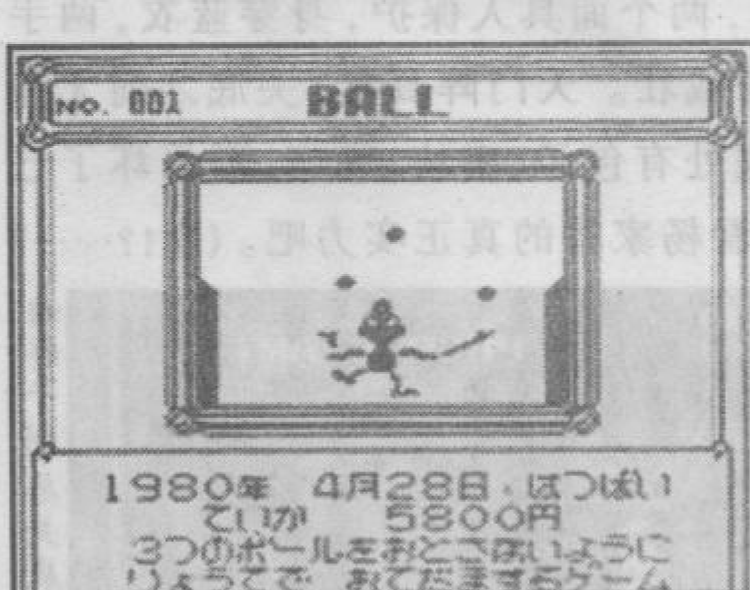
GB	厂商 NINTENDO	类型 ETC
	容量 2M	发售日 97.2.1



◀选择好 GAME 后就准备出击吧，马里奥！



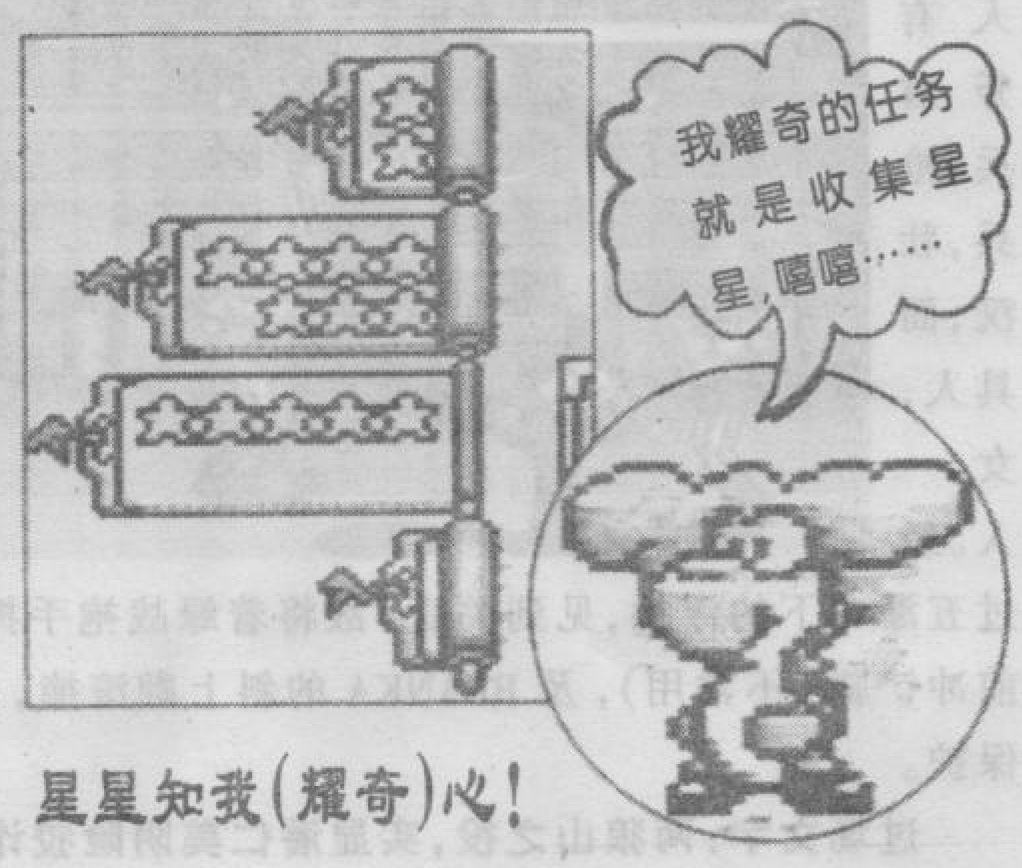
▶如果分数很高，就会进入『游戏展示区』了，快努力吧！



◀能够看到过去的掌机，很怀念吧（那时你出生了吗）！

八十年代由著名的任天堂公司推出的在当时曾经风靡天下的液晶掌上型电动玩具，经过十几年的岁月，现在以崭新面貌重新在 GB 上登场了。这次入选的就是“下水道历险”、“救火英雄”、“章鱼”、“石油危机”四部可以称之为经典的作品。

由于有忠于原作的“过去”模式以及追加了新要素的“现在”模式，玩家可以选择八种游戏方式与两种难度。“过去”模式与从前的内容几乎完全相同，可以体验十足的动作乐趣。新追加的“现在”模式已经变成了现代风格，玩家能够看到马里奥和他的搭档路易活蹦乱跳的场面，主角已经全部换为马里奥及其宠物耀奇等，十足的“马里奥长廊”。



星星知我(耀奇)心!

虽然游戏内容稍嫌复杂，但绝对有新鲜感，例如在一定分数所进行的失误消除方式，只要能取得公主所投出的红心，就可取消先前的失误，怎么样，不错吧！另外在各个游戏模式中只要得到一定的分数，就会出现“游戏展示区”的画面，并可看到“掌上型电动玩具”的各种游戏资料。还有每得到 200 分，就能获得一个星星记号，五个星星就会出现新模式。

还记得那“液晶”时代的辉煌吗?

过去



看，这其中横跨了十余年，其间业界风起云涌，不变的是它带给人们的无限乐趣。可能它的年龄比某些读者还大吧！

现在



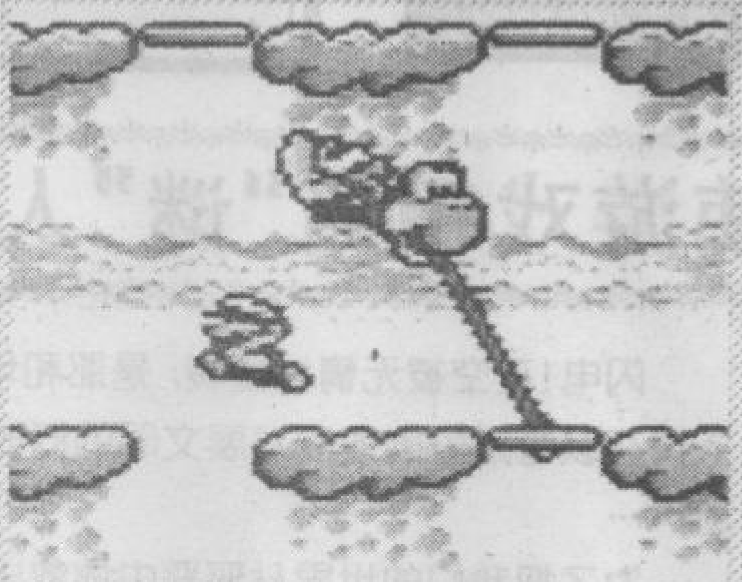
天堂任鸟飞

下水道历险



这是游戏系列初期推出的作品，进行方法就是要配合通行者的行动适时顶住铁盖。由于通行者会使用绕道方式，所以如没有及时顶住铁盖，路人就会从缝隙中掉落。而随着分数的提升，不仅人数会增加，速度也是会加快的啊！

现在模式

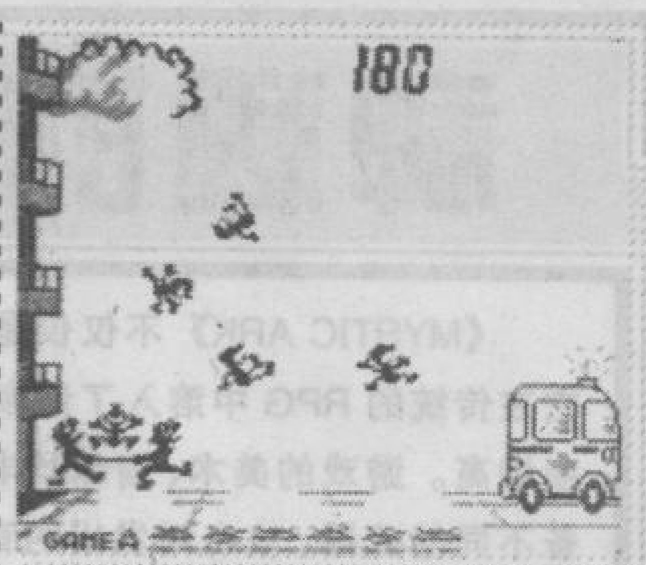


玩家在此将操纵耀奇顶住铁盖，只是在“现在”模式中有四个铁盖，如果没有顶住铁盖，通行者也能通过一次。而且即使铁盖已经掉落，只要能够掌握正确时机，也可适时救起通行者。这样的设计将使玩家“疲于奔命”，哈哈……



▲马里奥与耀奇再次成为搭档，在这他们的高速度可不是好事啊！

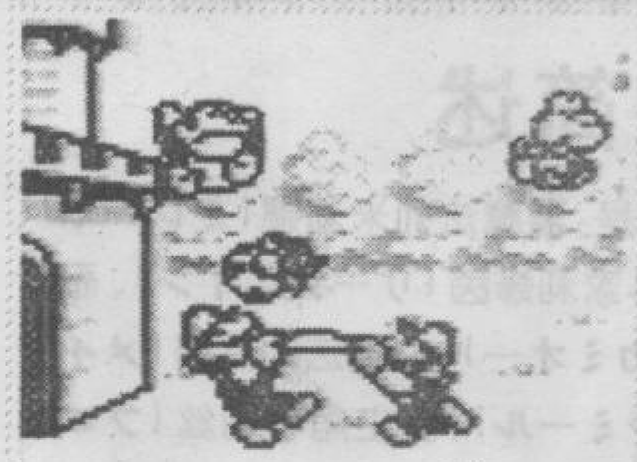
救火英雄



这款初期游戏由于是蓝色机身，相信许多玩家对此印象还很深吧。游戏内容就是要从发生火灾的大楼，适时接住“跳楼”的人，并运送到救护车的地点。如果摔死一个人，就有一个失误记录，摔死三个人的话，就会 GAME OVER 了！

现在模式

跳楼的角色类型将会增加，而且掉落之后会有不同的反弹高度，因此在救人的时机上很难掌握。此外自动掉落的蛋如果碎裂时，将会从中出现星星或爆弹，得到星星可以加分，若将爆弹送入救护车就会失误。



▲摔下来的香菇小子、大金刚等有不同的反弹高度，接好了您的(北京方言)！



▼看见画面左边的心（♡）了吗，那可是公主投下的爱意啊！

章鱼

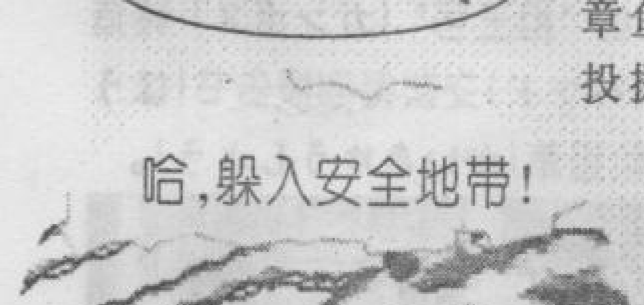


游戏内容就是要取回沉人海底的宝箱，不过在海中游泳时，必须要巧妙闪避大章鱼的追杀，只要能将宝物带回船中就可得到分数。玩家在海中要留意章鱼触角的动作，万一遇到危险就马上逃到安全地带(日本乐队？!)。

现在模式

章鱼除会伸出触角之外，还会吐出墨汁阻碍你的前进。如果快被章鱼捉住，但玩家持有宝物并适时投掷时就能顺利解除危机（只限一次）。但是带着太多宝物会减慢移动速度，这时就容易被章鱼捉住，所以要特别当心。

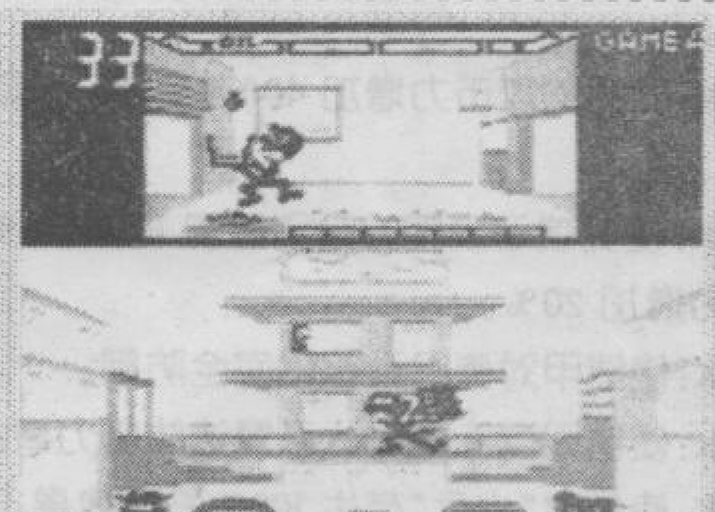
哈，躲入安全地带！





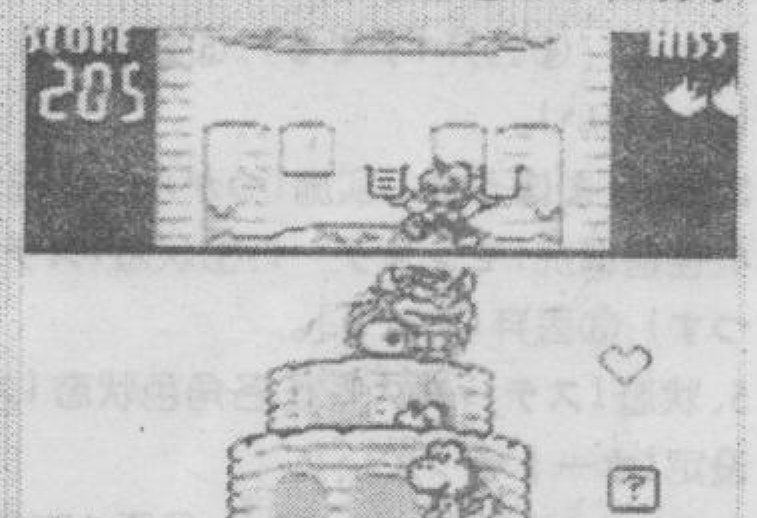
▶我穿上潜水衣，来到海底寻宝，大章鱼啊大章鱼，你为何要和我过不去呢？

石油危机



这是2个分割画面的“宽荧幕”游戏，玩家要阻止从天花板漏下的石油，并使下方的人们巧妙地通过。如果被石油滴中或下方的人们错失通过机会，就算失误一次，如果失误三次就会 GAME OVER。另外在桶全满时通过可以加分。

现在模式



两个桶可以接到六滴石油。如果按 A、B 键能够变换身体，这时只要使耀奇喝下满桶状态的石油时它吐出的火焰就会变成方块。耀奇如能吐出许多方块，就可获得各种好处。



▲看见库巴大王了吗，在这它可不是什么超强角色啊！



神秘的约柜

上古神器 七域迷踪

《MYSTIC ARK》不仅仅是一款大容量的 RPG，它在传统的 RPG 中溶入了诸多的谜题，使游戏的难度增高。游戏的美术、音乐均非常出色，而且随着装备不同的武器，攻击时发出的音效不一样。所以，从这期起我们将用两期连载这篇攻略。

SFC		
	厂商 ENIX	类型 RPG
	容量 32M	编号 SF32011



众多的高难度谜题使游戏相当“谜”人！

系统简述

游戏中共有七名角色，分别是：黑魔法师米莉娜（**ミレーネ**）、机械人拉克斯（**ラックス**）、格斗家莉修茵（**リーシュイン**）、忍者时雄（**トキオ**）、食人魔卡米奥（**カミオー**）、白魔法师麦修（**メイシュ**），及我们的男主角西米尔（**レミール**）、女主角菲莉丝（**フェリス**）。本文的主角为男性。

游戏世界里共有七只 ARK（约柜），将它们附在物品上可产生特殊功效：

1、力量 ARK：使木像化回人形并增 10% 的攻防能力；使斧的攻击力增加 30%。

2、光之 ARK：使剑的攻击力增加 40%；使斧、弓或飞镖的攻击力增加 20%。

3、智慧 ARK：使剑或弓攻击力分别增加 10%、20%；使防具对火系魔法防御力增加 20%。

4、木之 ARK：使铠甲对催眠及石化完全防御。

5、水之 ARK：使铠甲或头盔对冰系魔法防御力增加 20%。

6、暗之 ARK：使杖对“小兵”产生 100% 石化效果。

游戏里的菜单较多，这里简要介绍一下。

1、调查/交谈（**しらべる**），也可直接按 L 或 X 键。

2、道具（**どうぐ**）：①使用（**つから**）；②装备（**そうび**）；③交换（**こうかん**）；④丢弃（**すてる**）；⑤整理道具（**オートシフト**）；⑥说明（**せつめい**）。

3、魔法（**まほう**）：①实施（**つから**）；②说明（**せつめい**）。

4、怪兽情况（**モンスター**）：①状态（**ステータス**）；②调换位置（**うつす**）；③丢弃（**すてる**）。

5、状态（**ステータス**）：①各角色状态（**ステータス**）；②战斗状态设定（**オートせつてい**）。

6、对 ARK 的操作（**アーク**）：①查 ARK 位置（**じょうたい**）；②将 ARK 附于某道具（**ゆどらせる**）；③解除（**もどす**）。

此外，在调查某物品时会出现菜单，本文说明了要选第几项或哪个物品，并用“→”代表进入下级菜单，“\”代表返回初级菜单。如“③→智慧 ARK\①→①”意指在初级菜单选第三项，新的菜单中选“智慧 ARK”，随后自动返回初级菜单，再选第一项和下一级菜单的第一项。

最后要提醒大家注意交谈的充分性，交谈总是多多益善的。

闪电！夜空被无情地撕裂。是耶和华的震怒还是女神的哭泣？人类在以奇迹般的速度发展文明的同时，也使善良的本性渐渐流逝……

为了把我们的世界从邪恶中拯救出来，女神将 7 名身处各地的勇士化为木像集于神殿，他们当中第一个化回人形的就是我们的主人公西米尔。

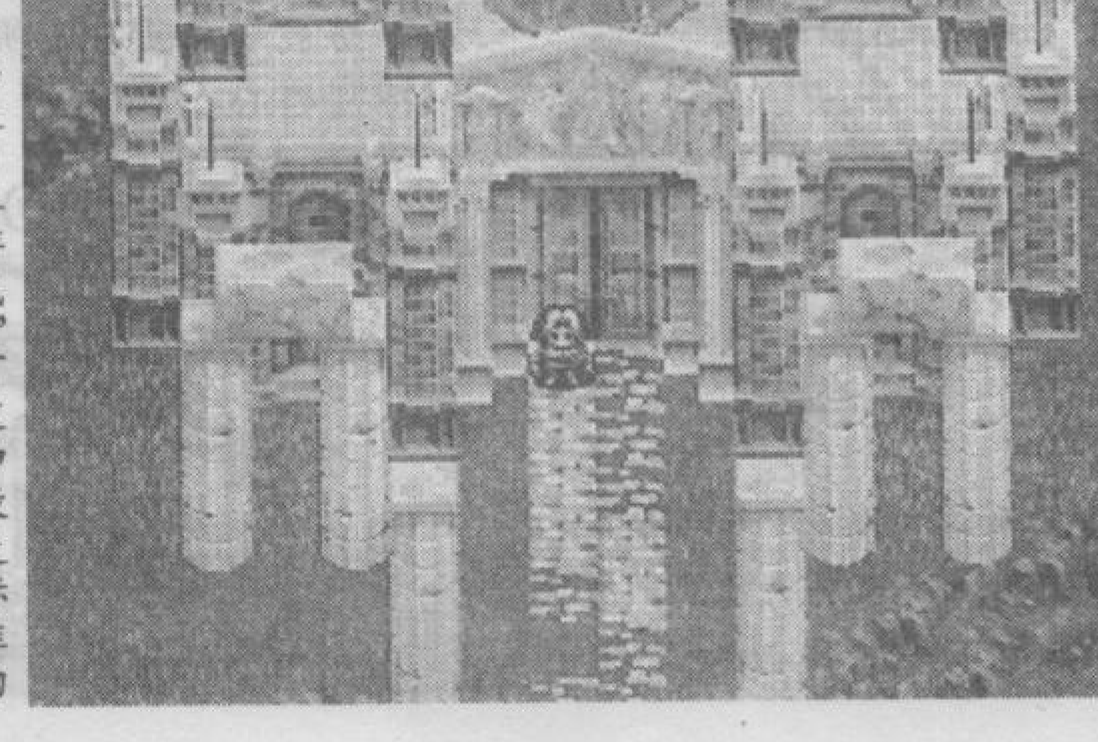
在门厅的火炉前，西米尔将刚刚获得的女神之泪（**めがみのなみだ**）放入火中（②→女神泪），在获得水晶（**クリスタル**，可瞬间移至存储点）的同时也打开了大门，与神殿外女神像交谈后进入二层左侧房间，触摸船支模型（①→②）即进入了沙的世界。

沙的世界

1、传送屋中，左侧罐子可回复三次 HP（①→①）；另外，使用空瓶（**あきびん**）所将罐子中蜂蜜取出带走（2→空瓶）；通过右侧罐子可回到神殿（①→②）。推开桌子获得宝箱中的生锈钥匙（**さびたカギ**），从而开启房门（2→钥匙）。调查左窗，选①→③\①→④可打开右边的抽屉，①→②\①→③得到 HP 种子（HP **のたね**）。

2、西米尔进入东面的“血叉号”（**ブラッドフック**）与一层左侧房间中的人交谈得到洋葱（**タマネギ**），把它交给下层监狱中间牢房的布拉格**ブラッグ**（②→洋葱）。另外，与桌边狱卒交谈即可进入谜题 A。西米尔返回一层在道具屋同西克斯拜克（**シックスパック**）相见。在宿屋右上角可得冰岩（**アイスロック**）。

3、在西北面有一地洞，通向北部的“枪王号”（**ガンボス**）铸造场。西米尔与上方的平克拜德（**ピンクヘッド**）交谈得到报告书（**ほうこくしょ**），把它交给西克斯拜克取回阶级章（**かいきゅうしょう**）。



▶虽然是日本游戏，可这神殿是标准的欧洲风格。

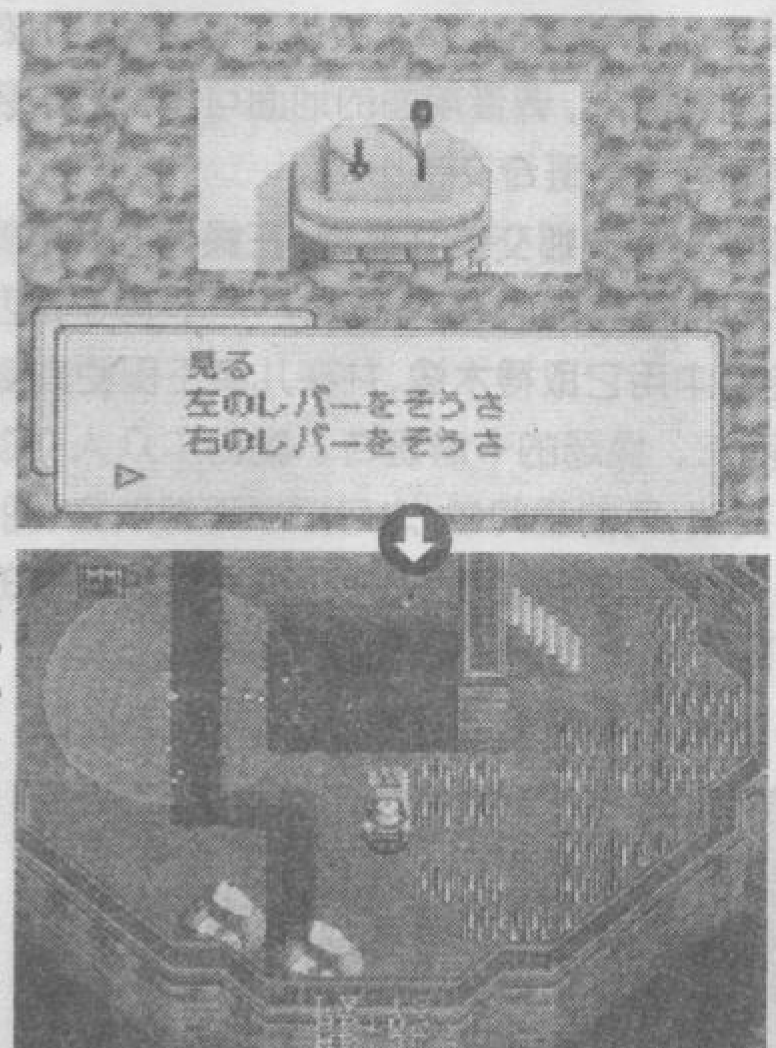
4、进入“枪王号”交谈，再与西克斯拜克交谈，解开守卫的谜题 B 即可上楼见船长。在二层右边，从房间中取得月亮石（いしのき，①→③\①→③），从而开启南边桥上的铁门。进入回复洞穴，找到回复之苗（かいふくのなえぎ）。

5、西米尔把回复之苗交给“枪王号”道具店主人后上三层与船长交谈。在甲板上会遇到水手加拉希（ジャラシー），帮他擦净甲板再交谈可得甲板擦子（デッキブラシ）。返回“血叉号”再次见到西克斯拜克即可进入地下采石场，遇谜题 C。在百宝箱岩石各两个的洞中先要把岩石推至左上和右下；而另一洞穴中要接触所有墙壁才能打开宝箱。另外，要小心洞外的泉水有毒。击败头目千足虫后即会落入深洞，并在岩石中找到黑色稀有金属（くろかね）。

6、“血叉号”武器屋有了黑色金属便可以打造武器，可是他们的厨师布鲁敏奇（ブルミンチ）却失踪了。在二层厨房中找到的心（ブルミンチのハート）后回神殿，把心放入门厅中他的木像中（②→心）；随后，带着木像回到沙的世界布鲁敏奇就会还原。

7、西米尔与“血叉号”上的西克斯拜克交谈后进入“枪王号”地下铸造场。战胜鼹鼠王与上层围坐在石桌前的人谈话，他们就会下去打通通路。洞穴深处，鼹鼠王象是中了邪，“血叉号”的布拉格建议西米尔前往大灯塔找玛托亚（マトーヤ）。

8、灯塔中的陷井要小心应付，三层的控制杆都拉为“上”即可打开宝箱；五层左侧泉水有毒，右侧泉水可以饮用；从六层跳下可打开宝箱，从七层左下角陷井落下可打开宝箱；见到玛托亚也要小心他面前的陷井。西米尔与玛托亚交谈后进入谜题 D。在地上捡到的三件衣服应放入左上角的箱子（①→②\②→衣服\②→衣服\②→衣服），此时再进行交谈，并从右下方柜子中取出眼镜（マトーヤのメガネ，①→②\①→④）交给玛托亚。



▶这个控制台有隐藏选项，要把箭头指到这里。

▶看，地上的刺消失了。

9、分别从回复洞穴，“血叉号”的厨房及狱卒，布拉格和“枪王号”酒吧取得回复之苗、洋葱、棋子（チェスのこま）、老鼠尾巴（ネズミのシッペ）、火之威士忌（ひのスコッチ）交给玛托亚，便可得玛托亚的药（マトーヤのクスリ）。

10、西米尔将玛托亚的药给鼹鼠王后便要与其战斗……，沙的世界终于恢复了原貌，此刻与甲板上的布拉格交谈会得到小木舟（ボート）。利用它进入南方的祭坛，在最底层按照石板的指示下走 8 格、左 7 格、上 6 格、右 5 格、下 1 格、左 2 格、上 3 格、右 4 格（回到石板前），再读石板即可从宝箱中取得力量 ARK（ちからのアーク）。

谜题A



本世界谜底：

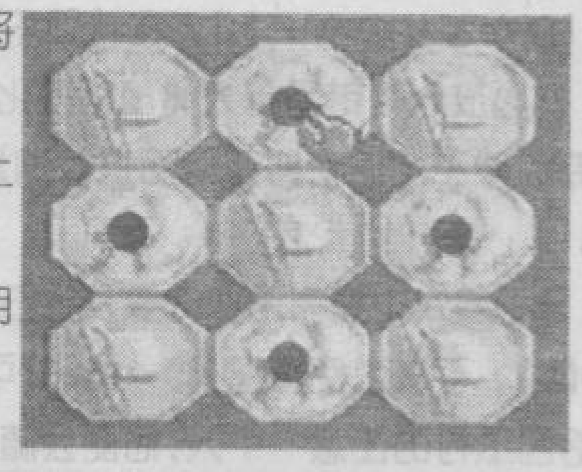
A、用马吃掉所有棋子，顺序如图；

B、将硬币翻为棋面向上，将图中所标硬币翻转。

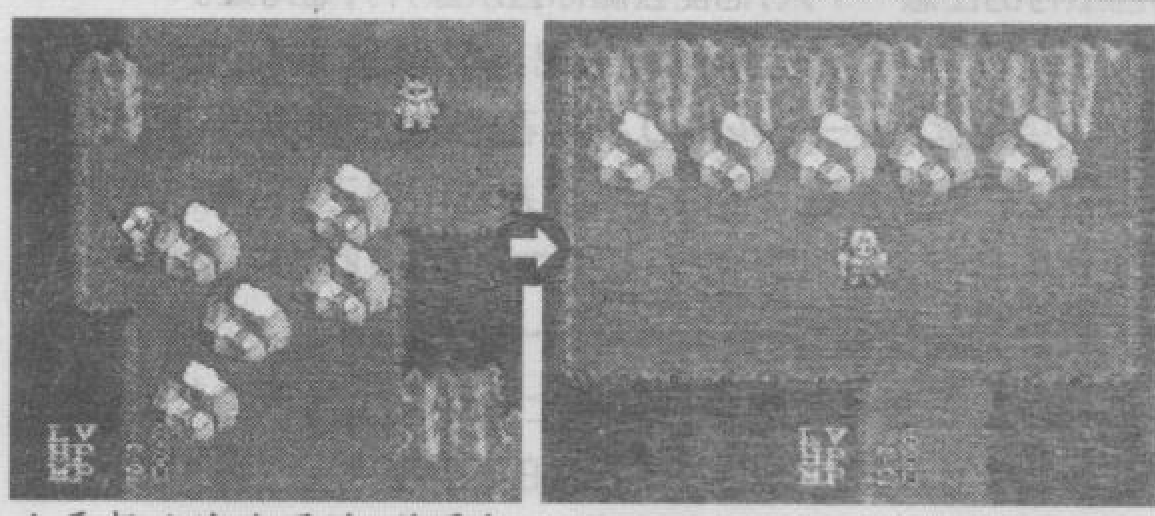
C、将五块石头逐一推进上方洞穴，并从左上到右上排好。

D、把硬币翻为头像面朝上，方法是将所有硬币点一遍。

谜题B



谜题C



▲要想从这儿通过，就要把5块岩石逐个推走。 ▲将岩石这样排好就可以去交差了。简单，简单！

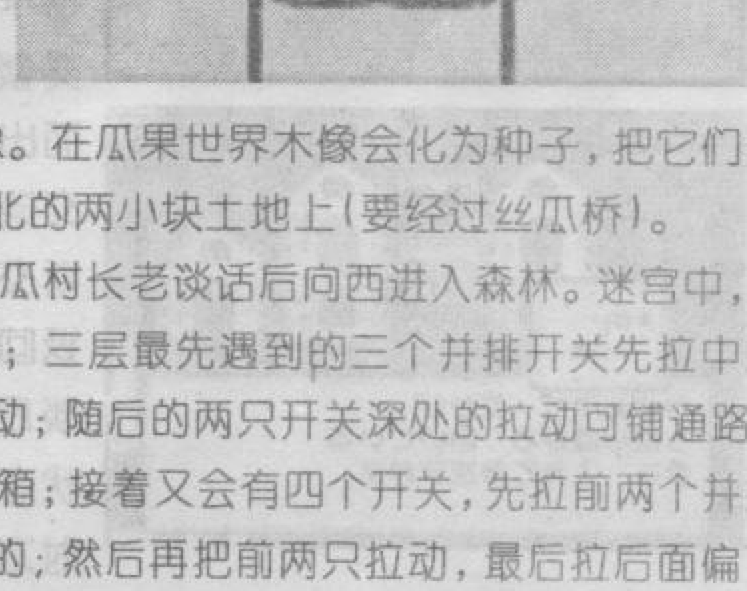
瓜果的世界

1、西米尔与女神交谈后便可把神殿内剩下的六个木像全部取走，接着从火炉处会得知下一个冒险世界竟是“南瓜”？进入风车小屋，调查右边的机械（③→力 ARK\①→②），即可开动风车。穿过神殿一层左边屋中的铁门便会看到一个南瓜，接触它（①→②），转眼就进入了瓜果的世界。

2、传送后可通过上方的水晶球返回神殿，将力量 ARK 附于任一木像上（在菜单中选⑥→②→物品栏中任一木像），即可将其化回人形，但一回到神殿附身就会解除。

3、西米尔与上方长老谈话后与村口士兵交谈便可出村。进入山东面的丝瓜桥（ヘチマ桥），将左上角房间地道口上的叶子烧掉（もやす）即可进入，用力量 ARK 开门放出村民。西米尔与右下角道具屋主人谈话得到油炸食物（あぶらあげ），将其放在狐狸像前。地道中的宝箱全是敌人，不开为妙。打败头目金属狐狸使村子恢复正常。在宿屋中与右边人交谈会进入谜题 A。

4、西米尔与道具店主人交谈获得菠萝心（パインのハート）、葡萄心（ブドウのハート），返回神殿后将其分别放入南瓜右侧的两个箱子中，从而取得菠萝和葡萄的木像。在瓜果世界木像会化为种子，把它们分别种在西瓜村西北、东北的两小块土地上（要经过丝瓜桥）。



◀谜题A是拼图游戏，完成图是这样。

5、西米尔与西瓜村长老谈话后向西进入森林。迷宫中，二层要拉动左上角的开关；三层最先遇到的三个并排开关先拉中间再拉右边，左边的不必动；随后的两只开关深处的拉动可铺通路面，近处的拉动则产生宝箱；接着又会有四个开关，先拉前两个并排的，再拉后面靠上的；然后再把前两只拉动，最后拉后面偏下的开关。接连跳下几个地洞，见到头目哥斯卡拉（コスッカラ）将其击败。

6、西米尔返回西瓜村与长老谈话后再前往菠萝村找他谈话。随后去西北方的森林，见到的大树（选①→②），取得鸟儿的



心（ひなどりのハート）。在神殿东北角的草地上可以找到鸟儿的木像，把心放入并带回到大树前就会化为鸟。在树前（选①→③），得到葡萄的种子。把它种在前面提及的地方，与长老交谈后进入西方洞穴。

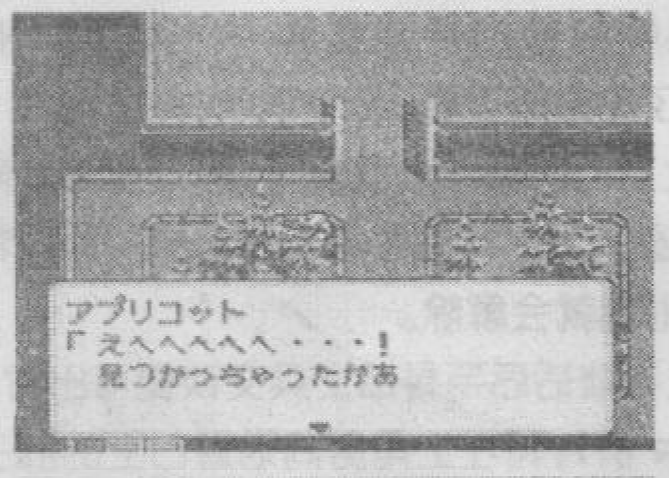
7、洞穴中要利用凹穴躲开岩石，在水源处与村民交谈得到瓶子（つぼ）。于水边使用它（②→瓶子）可得冰凉的水（つめたいみず），把它给西瓜村的任意一个人，他便会随你去水源并开通河道。

8、返回菠萝村与长老交谈，去已长成的葡萄村击退甲虫，从而取得甲虫钥匙（ビートルのカギ）。在东北的大树中用钥匙开门进入迷宫，三层以上要用藤条为梯。打败甲虫王和哥斯卡拉就可以从宝箱中得到光之 ARK（ひかりのアーク）。回到菠萝村与长老屋中人交谈得到铜剑（スティールソード）。

9、西米尔在神殿外风车房间楼上调查一个音乐盒（③→光之 ARK\①→③\①→②），便进入了儿童的世界。

儿童的世界

1、左边的木箱是回神殿的通道，而要开下方的铁门则需分别从上层的挂钟、盆栽植物处拿时钟之书（とけいのほん）、植物之书（しょくぶつのほん）；院里的水井处拿地底之书（ちていのほん）；右屋二层桌上拿月之书（つきのほん）。再把它们放回传送室左上角的两个书架。



▶有人藏在树后，快出来吧。



▶地方找得不错，可惜头露出来了，别藏啦！



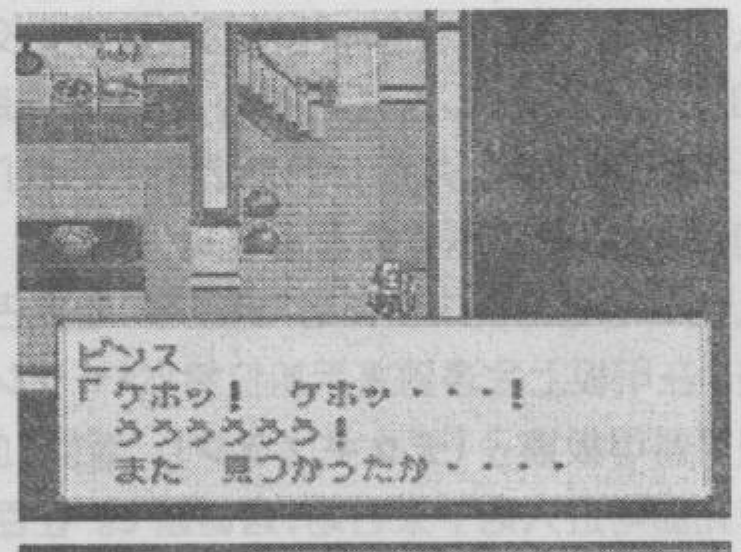
▶好，这回一下子找到两个。



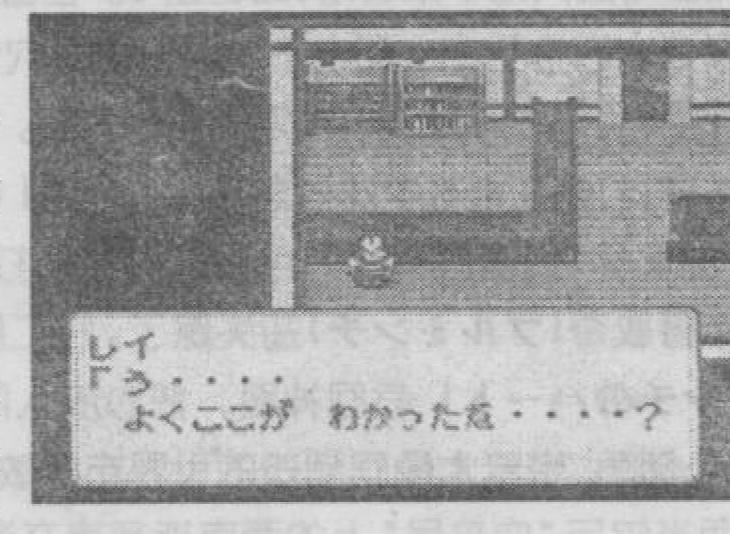
▶罐子里有人?! 他会缩骨神功不成?

2、与院中树下的辛西亚（シンシア）交谈，在树前（选①→③\①→③\①→③），取下帽子（シンシアのぼうし）交给她。与任一个孩子交谈后与他们玩捉迷藏。阿布里柯特（アプリコット）在树后、辛西亚在左侧房屋拐角、安娜（エンナ）在宿屋、卡塔班奇（カタパンチ）和莉（レイ）在图书室书架后、最后才能在门外的罐子里找到宾斯（ビンス）。之后，孩子们又聚在树下（此状态设为初状态），与卡塔班奇或辛西亚交谈可令宾斯开门从而出村；与阿布里柯特交谈，再去游戏室与宾斯交谈，到宿屋睡觉即返回初状态；与安娜交谈后去睡觉即返回初状态；与莉或宾斯交谈对方会藏起来，莉在宿屋柜台后，宾斯在火炉中，找到就能回初状态。

3、离开死胡同（ふくろこうじ）向南进入儿童王国（キーズダム），右侧二层的图书室有记忆和回复点及谜题 A、B、C、D。在中央房中与塞西尔（セシル）交谈，顺序与门外的尼恩（ニーン）、莉、尼恩交谈，与门厅中和操场上的孩子交谈就到了夜晚。大厅的火炉里有蓝宝石（サファイア）。在卧室过夜后顺序与操场的阿布里柯特、厨房的拜恩（ベン）交谈。随后，西米尔前往东南方的滑稽山（おかしの山）。



◀你再怎么藏也是逃不过我的眼睛的。



◀那里边我都进不去，你是怎么钻进去的？

4、进山后与水池边的尼恩等人交谈，众人又回到儿童王国。调查门厅的告示板，西米尔向滑稽山的门卫说出暗语（③→②，进山前要带空瓶，如果没有可在儿童王国的厨房取得）。第一个洞中是谜题 E，在有滑动地板的洞中调查右边石板；随后从左下角出洞并拿到宝箱中的空瓶，再对杯子使用（②→空瓶）得到奶瓶（ミルクのビン），对另一杯子使用它得到奶茶瓶（ミルクティのビン）；最后再调查一次石板即可。在后面的洞里解开四个角上的谜题 F、G、H、I 再调查正上方木板就打开通路。山洞中西米尔遇见了阿布里柯特等人，调查前面的地面可将空瓶中装入糖果（最多 63 粒），随后与卡塔班奇交谈出洞。

5、与儿童王国卧室的安娜交谈并睡觉，在操场上又用糖果换得雷吉娜（レジーナ）的广场的心（ひろばのハート）。于是西米尔在神殿二层左屋的柜中用它取得木像，并在儿童王国使其复原。

6、顺序与塞西尔、操场的卡塔班奇、厨房中众人交谈后睡觉。次日先在门厅交谈，再追至门口；之后顺序与游戏室、图书室、卧室里的人交谈；最后回游戏室交谈并在右上角找到书的碎片（ほんのきれはし）。

7、前往东方的迷幻森林见到孩子走了进去之后回“死胡同”。在宿屋交谈，然后调查塞西尔的火炉即可去迷幻森林，按上右下上顺序走并对门卫说出暗语（选③）就进入了苏打洞。某洞中有三只宝箱，只能开一个；另一洞中空空如也，但仔细调查地面会出现石板，调查石板就出现宝箱。在最深处击败水龙救出孩子。

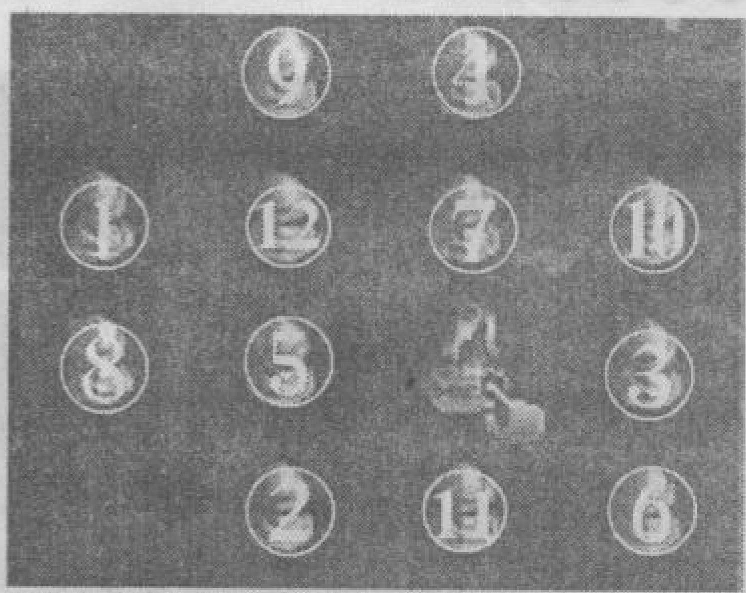


◀仔细调查地面就会出现石板，但需调查的部位是随机的。

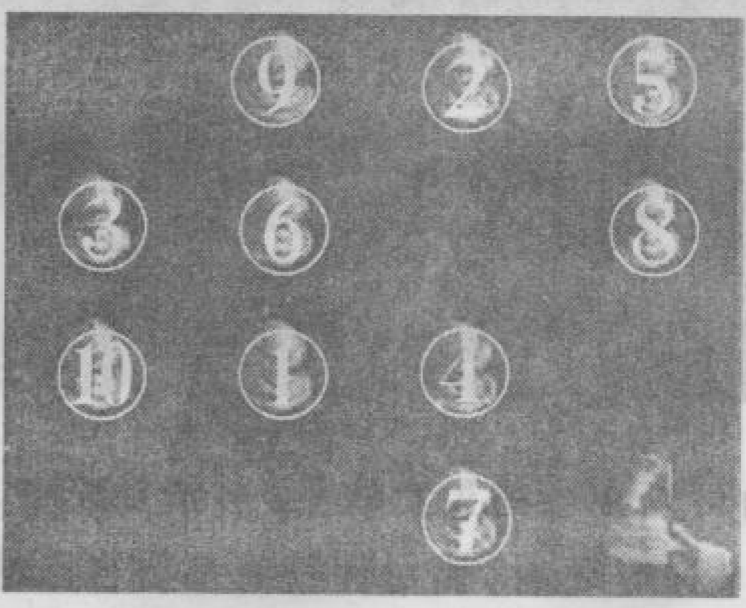
8、在儿童王国先在厨房交谈再从塞西尔房中的女孩手中得到黄铜钥匙（しんちゅうのカギ），从而进入卧室隔壁的地下室。在第一条走廊第二间屋里的柜中取出刀叉（按由外到内的顺序，一次刀叉各取一只），并放入对应的罐子，随后出现楼梯。穿过迷

宫，在南北相邻的两屋中调查北屋的两张桌子、下方罐子、南门、柜子、书架及地上的书即打开北门。在有两块石板的房中先拉右下角的开关再调查右边的石板，下一间先调查柜橱再查右边的石板。另一房内有八个楼梯，只有右边第三个是真的。在最深处，西米尔见到头目。

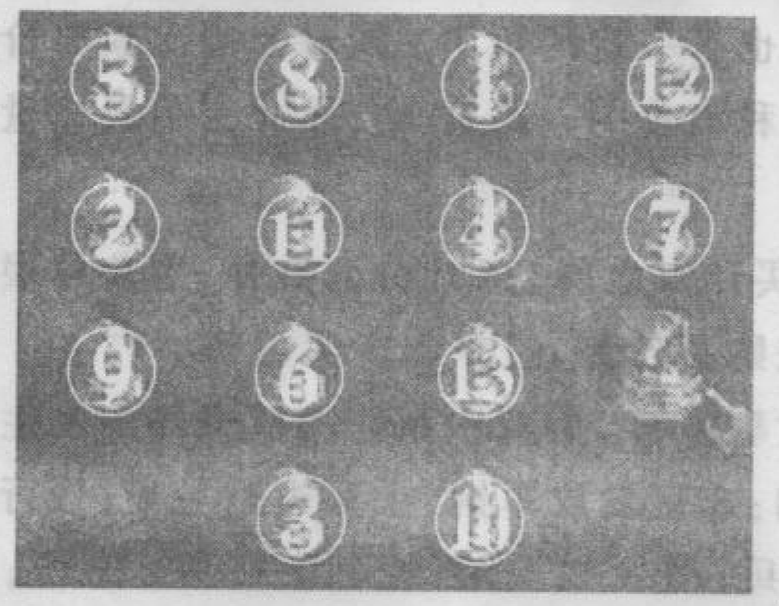
谜题 A



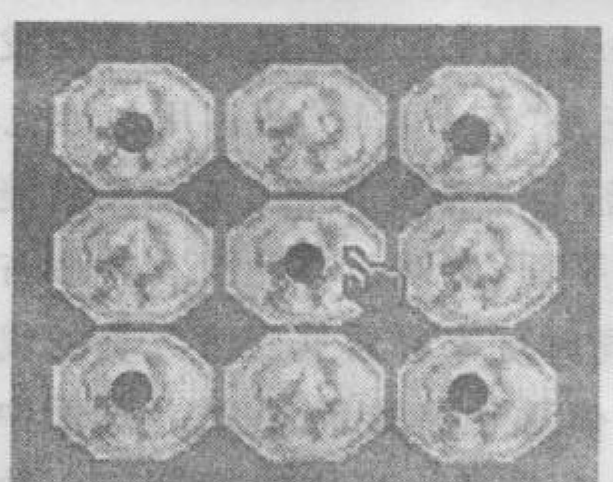
谜题 B



谜题 C



谜题 D



9、从塞西尔左侧屋的宝箱中取得智慧 ARK（ちえのアーク）。

本世界谜底：

A、用马吃掉所有棋子，顺序如图。

B、用马吃掉所有棋子，顺序如图。

C、用马吃掉所有棋子，顺序如图。

D、将图中所示硬币翻转即可。

E、将蛋糕推到如图位置。

F、将蛋糕推到如图位置。

G、将蛋糕按图中路线推动。

H、答案是 2 时 5 分。

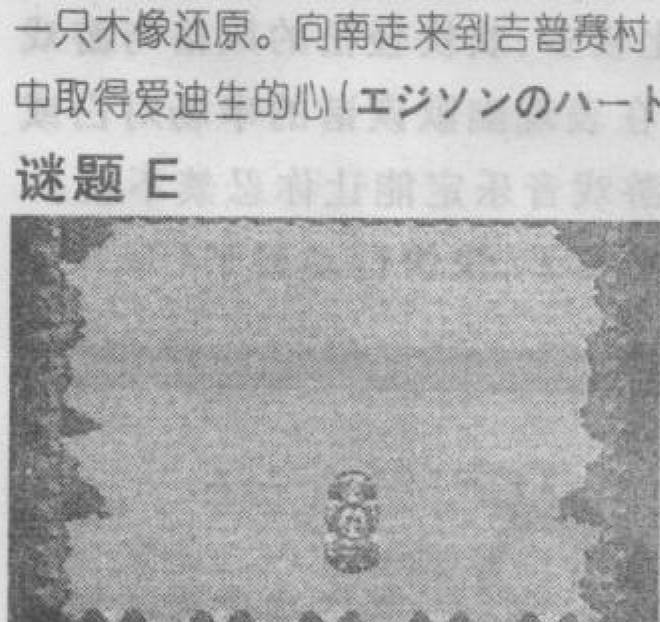
I、答案是黄玉（トパーズ）。

10、回神殿调查二层右屋里的钟（选③→ 智慧 ARK\①→①），就被传送走了。

机械的世界

1、调查身边的机械可回神殿。这时可以用智慧 ARK 使另一只木像还原。向南走来到吉普赛村（キープンサイン），在村南的小屋中取得爱迪生的心（エジソンのハート），用老方法使他还原并交谈。这里的宿屋只要记录就能得到草药（スペシャルやくそう）。

谜题 E



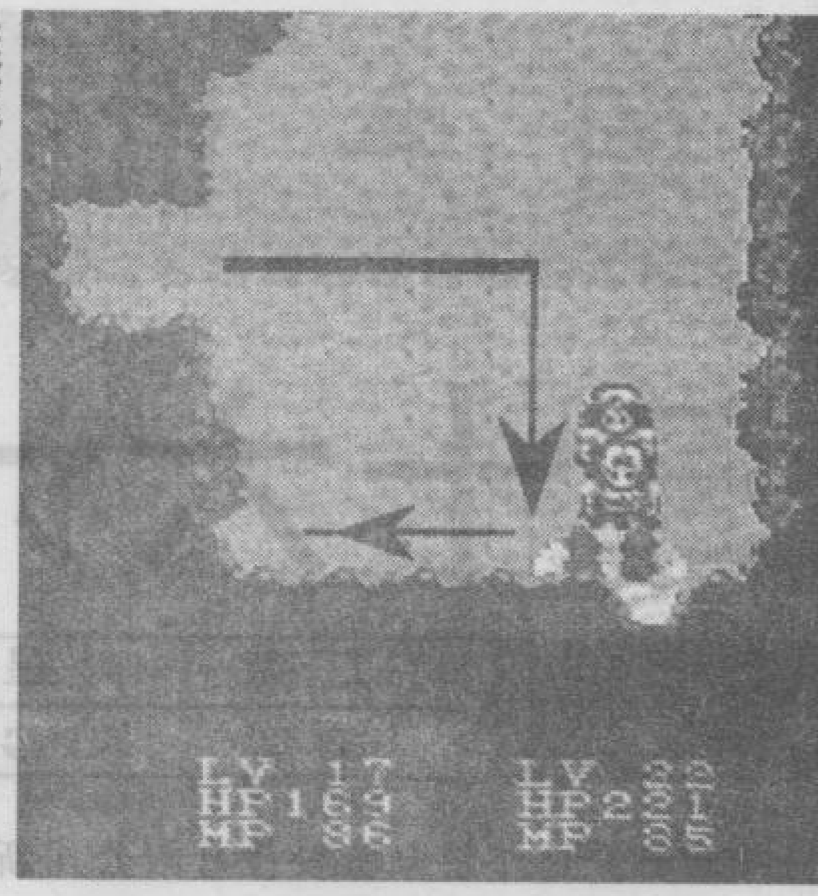
▲将带"·"的硬币翻转。

谜题 F



▲别怕出口被堵，调查两次上方的石板即可。

谜题 G



◀向右推时要注意与墙留出空隙，以便以后推向左边。

2、进入西北方的城堡与卡波奈（カポネ）交谈得知需要黄金色的酒（こがねいるのワイン）。先与吉普赛村酒馆里弹琴女孩旁的老板交谈，接着在地下室把橱柜推到右下角并与老板交谈，然后在地下室取出白兰地（ブランデー）和火的威士忌（ひのスコッチ）并与老板交谈，最后终于能取黄金色的酒。

3、与卡波奈交谈落入陷井，在类似左手的洞中找到格拉哈姆的心（グラハムのハート）。击败拦路的金属蟹，西米尔重返地面，并在房中找到罗娜的心（ロナのハート）。在吉普赛村的防具屋和城堡可分别使二人的木像还原，与卡波奈交谈得到些宝物并能打开北门。

4、翻过高山，西米尔来到了迪布洛村（デュブロ）。先到村北的小屋学手语才能与其他人交流。交谈后回吉普赛与格拉哈姆交谈，再回迪布洛村交谈。随后去村南的森林与帕普洛（パブロ）交谈，并把红钟推下来；第二次交谈后把蓝钟推下；第三次交谈就会出现地洞口。

5、穿过地洞东行进入莱特坞（ラットウッド），与村东小屋的爱因斯坦（アインシュタイン）交谈得知实验室的密码为 2689，可进入后却无法启动机器。于是回爱因斯坦家，从书架上取到信（てがみ），再把它交给爱迪生。在实验室，爱迪生告诉西米尔需要山毛举的汁液（ブナのじゅえき）和特殊金属（ベラライド）。前者要到迪布洛西北的树林中用空瓶从罐中取出；后者只需调查那只红色的钟即可。而这时与实验室旁的武器屋主人交谈，他会用山毛举的汁液和黑色金属为西米尔铸剑，树液可以再去取一瓶。将两样东西交给爱迪生后与爱因斯坦交谈，并对机械使用光之 ARK 和输入密码（如图），便与两位科学家进入机器。

6、刚到地下西米尔就中毒了，解毒后南行至麦塔毛利村（メタモリ），把加 HP 的药分发给东边第一间房子里的人，然后在西边的房中与鲁斯林奇（ルースレンチ）交谈得到通行证（オープンカード），对电梯使用即可称坐。

7、利用村南电梯下到工厂交谈，接着乘东侧电梯进入迷宫。在最深处乘电梯返回记录，而后就能回去迎战 BOSS 了，他们比以前的头目强许多！得胜后调查身边的机器更换通行证。

8、回去与鲁斯林奇交谈可得一些宝物。用新的通行证乘东北方的电梯下到迷宫，最终找到了火之 ARK（ひのアーク）。而后就可以去取铸好的战士之剑了。

密码表：地下迷宫中有时要输入密码，现列举如下：

289 246 3457 2356

1246 1245 2345 1345

1567 2347 1346

未完待续

文/刘鹏 杨柯来　责编/PINSER

太空战士Ⅶ

超美绝伦
震撼人心

历时二年，一百多名制作人员、最好的制作阵容，据云游戏的主创人员年薪达一亿日元的天文数字。这些都使《太空战士Ⅶ》创造出前所未有的辉煌。谁能有这样的大手笔，谁能有这样的创造方式，相信 SQUARE 吧！



PS	厂商 SQUARE	类型 RPG
	媒体 CD－ROM×3	发售日 97.1.31

每一名角色都有他自己的一段故事……

克劳德(クラウド)



我们的主人公出生在尼普尔海姆村（ニプルヘイム），七年前就离开家乡。两年后，当重返故乡时，已成为神罗集团治安维持部队的成员。也正是那一次，他亲眼目睹了自己的上司——萨非罗斯（セフィロス）狂性突发，将整个村子付之一炬的惨状。从此以后，轻微的精神分裂症经常折磨着他，使他分不清梦幻与现实……现在，他已加入了巴瑞特领导的反神罗组织，希望在激烈的战斗中找回自我。

巴瑞特(バレット)



他的家乡可利尔（コレル）原本是个景色宜人的小村子，但是由于过度开采魔晃炉爆炸事故，使方圆数公里在倾刻间化为沙漠。然而神罗集团为了掩盖真象，几乎将村民赶尽杀绝！那一场天灾人祸使巴瑞特失去了朋友和自己的右臂。从此，他走上了反神罗的的道路并有了自己的组织，而他的断臂也装上了威力强劲的机关枪。然而在手臂上装重型机枪的并不只有他一人……

迪芙(ティファ)



童年时就与克劳德成为好友的她如今已经成为一名反神罗战士了。从那俊俏的外表你决不会想到她竟与克劳德一样，永远也抹不掉时五年前那场灾难的记忆。父亲的惨死、正宗刀的利刃给她的心灵以极大的创伤。

艾莉丝(エアリス)



内心充满自信，眼中闪烁着古代种族的光芒，但却难以摆脱命运之神的操纵。没有亲人，不知生在何处……艾莉丝的周围有太多的谜团。在魔晃都市，她与克劳德相遇了，难道这也是命运的安排？

赤红十三(レッドⅩⅢ)



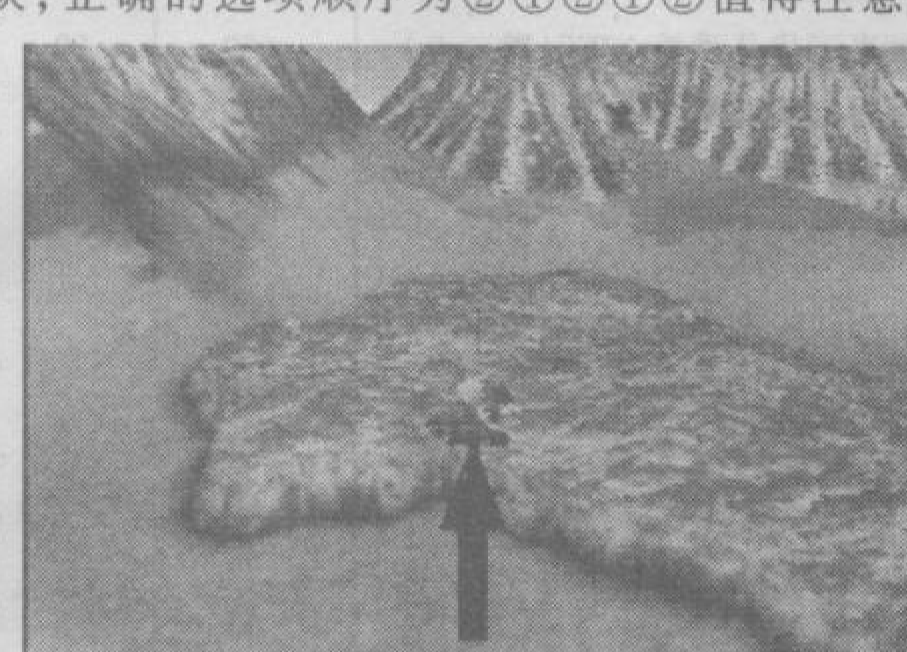
他（或者“它”）有着人类的头脑和野兽的体能，出生在星象观测站（コスモキャニオン）。赤红十三长期被神罗集团科学部负责人宝条博士关押在神罗大厦。他是古代精灵族的后裔，在一次战斗中，种族几乎灭亡，但他的父亲却不在场。这一直成为他与父亲在感情上的隔阂。

尤菲ユフィ



出生在犹太（ウータイ）的尤菲是个开朗好动却又任性倔强的女孩，她的父亲高德（ゴドー）是有名的武者，但由于神罗集团的欺压和女儿的出走而终日酗酒。尤菲在外多年也是正邪两路手法都会施展，盗窃和设计骗局更是拿手好戏。

加入方法：尤菲是在地图版面随机遇到的，有若干个点可能碰上（如图），在成为同伴之前需先将她击败，而后与她交谈，正确的选项顺序为②①②①②值得注意的是在其加入之前千万不可调出菜单或去画面中的记忆点记忆。否则不但尤菲不会加入，反而会偷走主角的钱。



◀本图的位置在火箭村附近，标记处即为可能地点之一。

凯特・西(ケット・シー)



初看上去会以为他是个大块头，但实际上是两个生物的巧妙组合。凯特・西只是上面的那只小猫一样的生物，而他脚下的大块头竟是由他操纵的。然而在这可爱的身体后面到底有什么样的

背景呢?他的言行就象纸牌一样难以琢磨。

文森特(ヴィンセント)



在他那通红的眼睛里只写着"仇恨"二字，仿佛与神罗集团有不共戴天之仇。而事实也正是如此，他那半人半鬼的身体就是神罗集团那惨无仁道的人体实验所赐。此后;他饱受孤独之苦，沉睡在尼普尔海姆村神罗别墅的地下室内,直到克劳德将他唤醒。

加入方法：要找到文森特就先要打开别墅二层的保险柜,密码依次为中 36、左 10、右 59、右 97。这四个密码不但要在 20 秒内输入，而且每个密码只能用指定的方向键对好。例如"右 36"就要按右键直到 36,一旦超过了 36 再用左键调回是不行的。打开柜门后再战败一个 BOSS 就能得到地下室的钥匙及一枚召唤兽宝石。于是可以打开地下室那扇以前打不开的门,并把棺材内的文森特叫醒。交谈之后他便会在克劳德离开时加入。

希德(シド)



希德本来是神罗集团宇宙开发部的成员,为人正直、热情、喜爱冒险。他毕生的梦想就是飞上太空，然而他的火箭却由于机械故障而倒在发射架上。后来，神罗集团将开发重点放在了魔晃物质上，再也没有能修复火箭。但是希德却始终没有放弃自己的梦想……

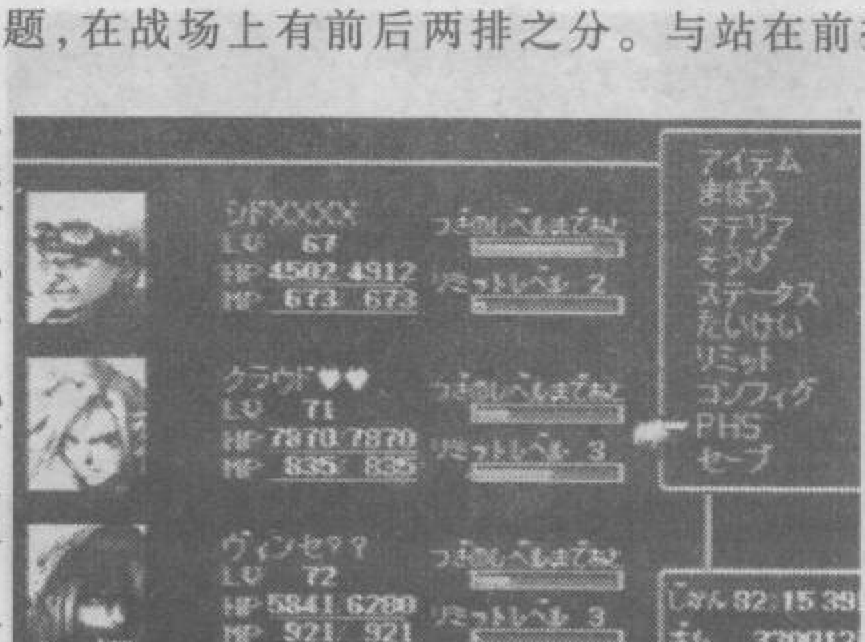
探究 FF Ⅶ 世界中的秘密

●独特的 LIMIT 技使 FF Ⅶ战斗大为增色

FF Ⅶ的必杀技（リミット技）在战斗中是十分有用的,不仅画面华丽而且极具威力。但只有当 limit 槽蓄满时才能发动(一旦蓄满就不能进行普通物理攻击了),并且每次的增长量是与角色受攻击后失血量成比例的。随着经验值的提升,角色会不断悟出新的必杀技甚至更高一级的必杀技,但级数越高,limit 槽的增长速度就越慢。

●编成队伍的 PHS 以及经验值的获取

在队伍编成方面由于有了 PHS 所以比较方便，但对于不参战的队员只能获得战斗经验值的 1/ 2，而且不能获得 AP 值(供魔法宝石提升等级的数值)。对于参战角色也有站位问题,在战场上有前后两排之分。与站在前排相比,后排角色不论攻击敌方还是受敌攻击（物理攻击),效果都会打个折扣，除非装备特殊武器或宝石。



▶你有优点，他有长处，队伍的编制可要动一番脑筋呀！

●战斗中的魔法效果相当真实,如不小心……



◀魔法威力虽然强大，但也要搞清楚状况才好。

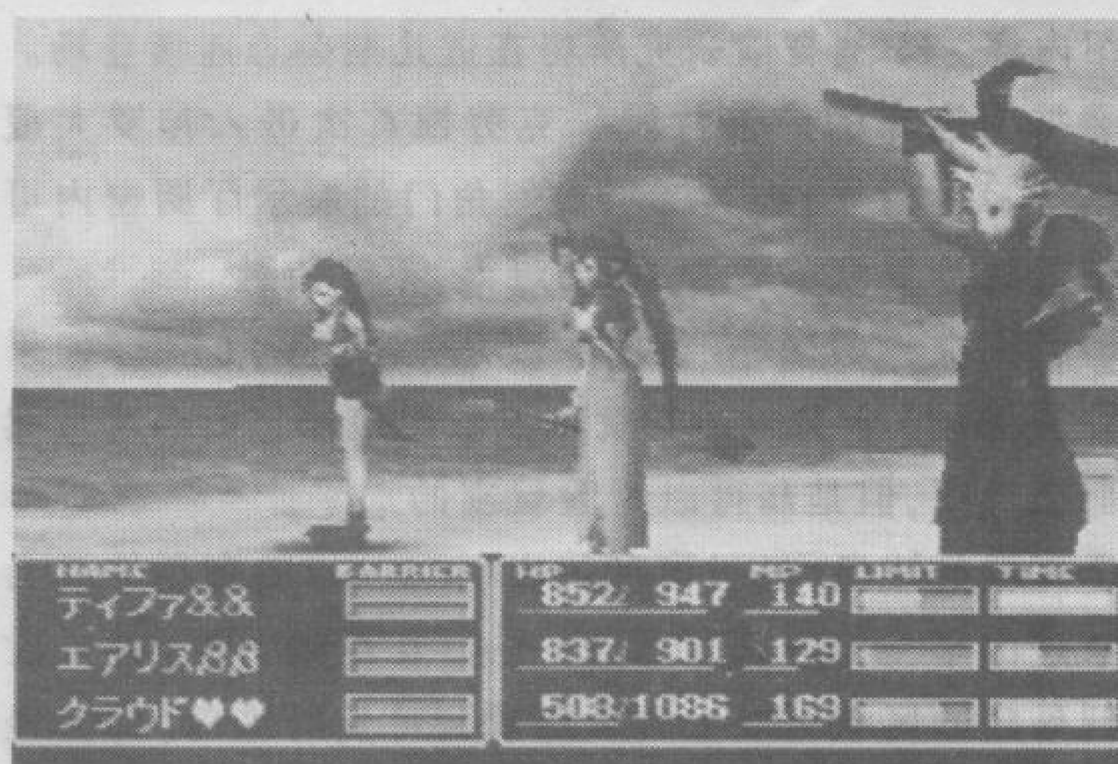
本作中的战斗场面相当真实，物理、魔法攻击对敌我都可以实施。所以在使用两种魔法时要特别小心,一是魔法攻击减半,一是魔法反弹。在对我方队员使用这两种魔法后，不但对敌人的攻击魔法有效，就连我方的加血魔法也同样会被认为是魔法而遭减半甚至反弹!慎之,慎之!

●愤怒和悲伤的心情对战斗有很大影响

战斗中还有两种特殊状态,即怒状态(いかり)和悲状态(かなしい)。前者能提高角色的攻击力,但防御力和命中率都会降低；后者能提高防御力，但攻击力又受到了影响。二者的特别之处还在于不会随战斗结束而消失,只有住宿或服下相应的药剂才能还原。其中镇静剂可用来回复怒状态,悲状态则需兴奋剂回复。

●一目了然的 BARRIER 槽

为了玩家了解攻击效果减半的魔法所能维持的时间,游戏中设计了 BARRIER 槽。上方横槽显示物理攻击减半的剩余时间,而下方的则显示的是魔法攻击减半效果。



◀BARRIER 槽使你能随时掌握能力变更的时间。

●这次的魔法是与武器和防具联系在一起的

魔法是 RPG 中必不可少的成份，FF Ⅶ又有了新的设计——依靠嵌入武器、防具的宝石来发动魔法。

宝石共有五类，即蓝绿色的魔法类、深红色的召唤类、白色(偏蓝)的组合类、黄色的技巧类和紫色的功能类。在获得一定的 AP 值后,各类宝石都会加级。

魔法类: 包括各种攻击、回复等魔法,进入菜单的まほう项即可选择使用。在加级后，会出现更强劲的魔法或者属性相近的新魔法。

召唤类: 装备后即可进入菜单的しょうかん项从而选用召唤兽。但每次战斗中，同一召唤兽的使用次数是随该宝石的等级提升而增加的。

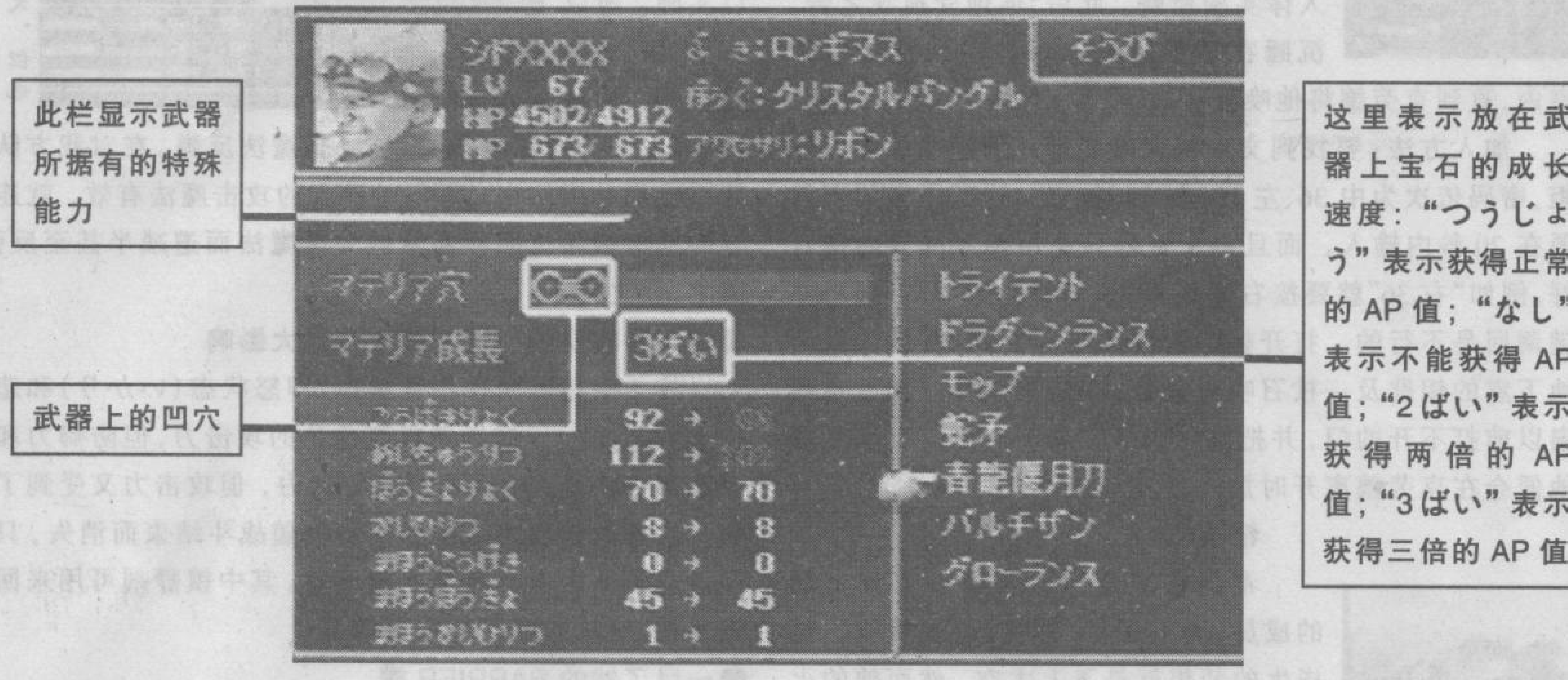
组合类: 本身并不具有新魔法，但与魔法类或召唤类

组合后可以产生特殊的效果。例如使对敌一体攻击的魔法产生攻击敌全体的效果，或与某属性的宝石组合使武器或防具具有此属性等。加级后可增加全体化效果的次数。

技巧类：装备后可使角色具有某种新技，在战斗菜单中会出现新的选项。如偷窃、调查敌人等。

功能类：这种宝石可以增加角色的某种能力，比如HP、MP上限等。加级后会提升增加百分比。

不论哪种宝石都要装在武器或防具的凹穴内，如果需要将两块宝石组合就得把二者嵌入连通的凹穴。另外，不同的武器或防具对宝石等级的提升亦有影响(如图)。这种设计使魔法与武器有机的结合在一起。



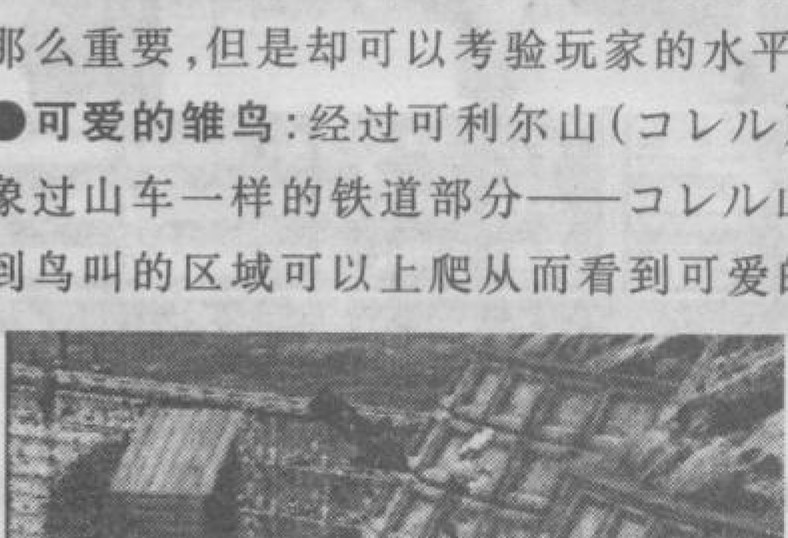
FF Ⅶ冒险研究所正式举办，欢迎投稿！

本栏目以隐藏道具，插曲剧情、陆行鸟的培育……为主要介绍内容。FF Ⅶ冒险研究所将在近几期杂志连续登场。

●**神罗汽车的广告片段**：克劳德首次进入神罗大厦(神罗ビル)的时候，在其二层右侧角门的展示厅厨窗内可观看精美的神罗汽车广告，机会难得，不容错过。

●**收集クーポン**：在神罗大厦(神罗ビル)63层，如果能找齐A、B、C3个クーポン就可以取得魔法宝石。这虽然并不那么重要，但是却可以考验玩家的水平。

●**可爱的雏鸟**：经过可利尔山(コレル)的魔晃炉后会走上象过山车一样的铁道部分——コレル山・西，某一段能听到鸟叫的区域可以上爬从而看到可爱的雏鸟。而且经过战斗还能得到10个凤凰尾(フェニックスの尾)。如果游戏进程到后半部分就无法得到10个凤凰尾。


▶从这里爬上去就可以看到雏鸟了。

●**阅兵时的友好度**：克劳德化装进入朱诺恩神罗空港(ジュノン空港通路)后，在接受神罗社长的个人检阅时会出现"友好度"问题。友好度40以下可得银绿メガネ；友好度90—50可得HPアップ宝石；友好度100以上可得フォースイーター。各位要好好操练一番哟！

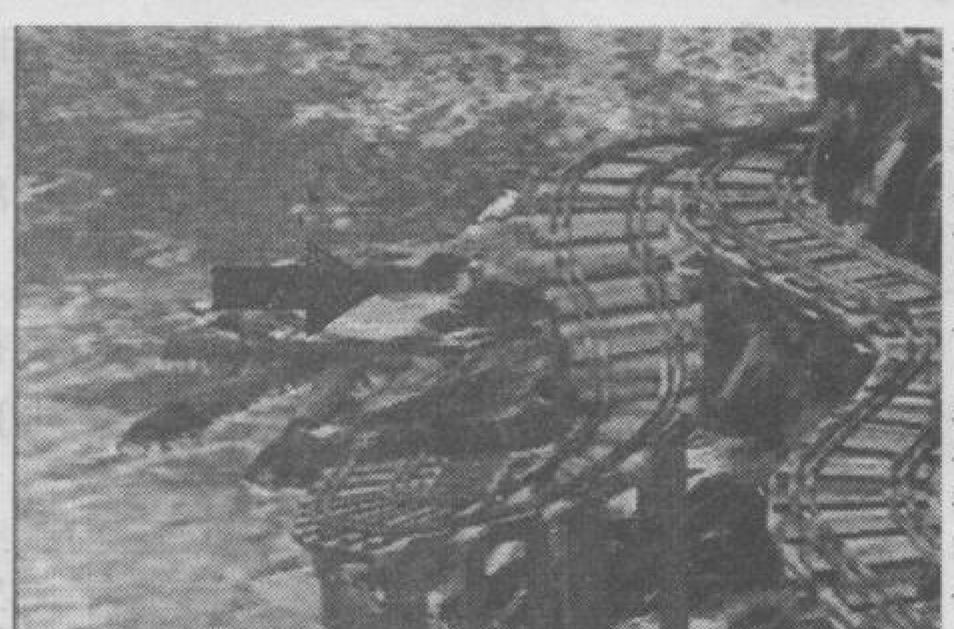
●**えんきょりこうげき魔法宝石的获取**：在游戏中首次出现的洞穴——米斯利尔曼（ミスリルマイン）洞穴中隐藏有えんきょりこうげぎ宝石，待画面切换后顺某根藤条爬上即可。此宝石可提升战斗中后排队员的攻击力，一定很有用吧。

●**沙滩足球**：当游戏进程推进到科斯塔海滨小镇コスタ・テル・ソル的时候，克劳德同赤红十三可以进行一次有趣的"休闲运动"。虽没有什么太惊人的地方，但总能让你更加完整的领略FF Ⅶ吧！方法很简单，只要服用兴奋剂再与镇中央的小孩交谈即可。但要注意，游戏进程到后部时此秘技无效。

●**自己的别墅**：同样是在科斯塔小镇，克劳德同桥头那幢别墅(売り家)里的人交谈，他竟会出价卖房！但房价高达30万?!如果你买下了以后就可以来这住宿。

●**隐藏的山洞**：同样是在可利尔山的这个区域，通过下层的铁轨可以走上河边的岩石，而就在岸边的山壁上有一个被遮挡的入口，如图。

(未完待续)


◀箭头所指即是隐藏矿坑的入口。从中可以得到一些特殊道具。

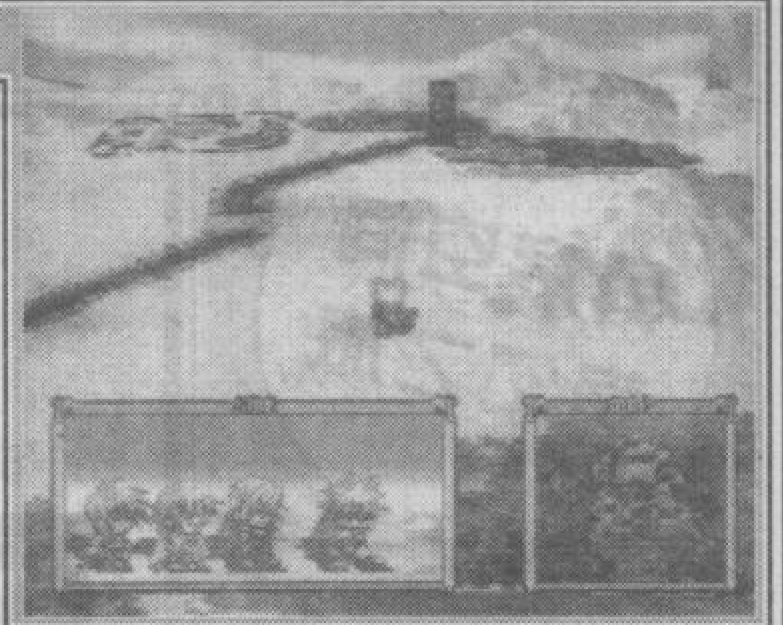
文/刘鹏 杨柯来　责编/PINSER

宿命传说

无双传说 幻想宿命

本刊去年 12 期彩页曾经介绍过的超任版《幻想传说》的次世代续作想必大家已经了解了吧，NAMCO 仍然未公开发售日期，真是让人好等啊！龙哥曾是《幻想传说》的超级拥趸，当初为磁碟机扩充到 48M 可费了一番心血呀，此款作品可是他打赌要玩的啊！

PS	厂商 NAMCO	类型 A·RPG
	媒体 CD-ROM	发售日预定 97 年



故事叙述了主角斯达艾鲁伦是个喜爱冒险和向往无拘无束生活的少年，他得到古代文明的魔法“LENS”后，为了名扬天下而展开旅程。但是在途中的秘密航行的飞行龙仓库中遇上了传说中的被称为剑的迪姆罗斯，于是命运便起了重大的变化，迪姆罗斯便是被称为“神目”的生命体，那么传说中的“空中都市”又是怎么样的呢？以后的情节又会如何发展呢？等待吧！

本作系统方面有两大特色：一是采用了多边形显示的“球面地图”（GLOBAL SPHERE MAP），游戏的地形是在巨大的球体上描绘的，表示这个世界在天体上存在。二是“搭档活动窗口”（ACTIVE PARTY WINDOW），是移动中同伴的条件确认系统。例如：麻痹等身体上的状态及没精打彩等精神状态，全部都可以一目了然。战斗系统也经过大幅度的强化，依然继承前作的战斗乐趣，使整个战斗充满更加刺激的紧张感和现场感。



▲看，这就是“GLOBAL SPHERE MAP”，细心观察可以看见地面变得圆滑了。



▲必杀技—凤凰天驱爆经过强化后再度登场了。



◀市镇充满立体感，画面比起前作更加精密细致。



▼用魔王炎击破迎敌，样子很帅吧（又象百××式·大××）。



里昂版　魔神剑



▲◀一剑击出，释放无双剑气。适合远距离攻击。



▲这就是运用水晶的力量得以飞行的“飞龙”。

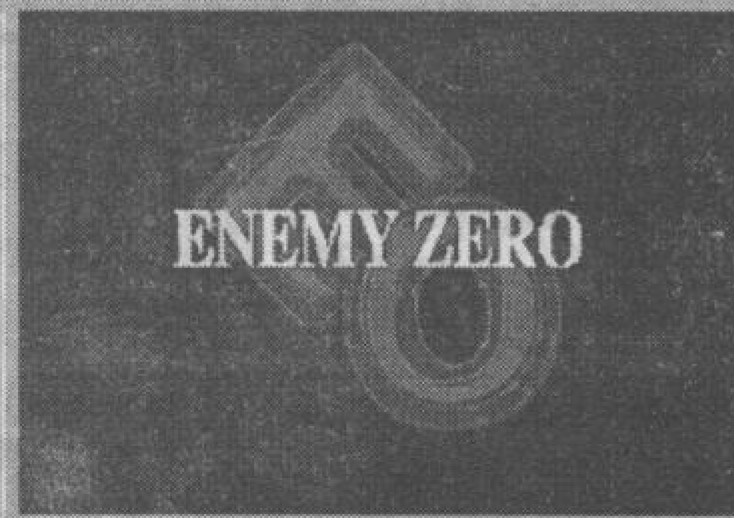
责编\SHADOW PHOENIX

异灵

异度空间
灵幻之旅

潘多拉之盒因人类的欲望而打开
无影的撒旦从此堕入人间
解铃唯有找回系铃
依靠自己才能逃脱痛苦劫难
——诺查丹玛斯《诸世纪》

《ENEMY ZERO》完全攻略将在今后几期连载。



SS　厂商 WARP　类型 AVG
媒体 CD－ROM×4

四张光盘！96 年 AVG 扛鼎之作！带你走入梦境！

（接上期）

金芭莉。

这是劳拉脑海中跳出的第一名字。无论年龄还是级别，金芭莉都比她高得多。在这个危机四伏的时候，她真的太需要这样一个帮手了。

但是，金芭莉能够接受帕克的死讯吗？对于这两个挚情相爱的情侣来说，帕克的暴死实在是太过残酷、太过突然了。

没有人能够接受。金芭莉也不能。

劳拉一边胡思乱想着，一边已随着紧急电梯下到了底层。四周死一般的静寂，



刚才的那只异灵，在追踪她到一楼之后，不知道逃到那里去了。

空气在劳拉的心跳中颤动着。她摸索着来到电机房，按照金芭莉在网络电话中的指示，抖抖索索地按了下去：“一、四、…、五，POWER！”

“咔嗒！”清脆的一声响起，蓄电设备的指示灯奇迹般地苏醒，并开始向上爬高！机房内到处回响着发动机运转的“嗡嗡”声。在这一瞬间，劳拉感到失去已久的生命重又回到了这艘冰凉的飞船上！

劳拉回到一层，向着电梯房奔去。这是前往金芭莉船舱的唯一通道，她只希望供电的恢复能够使电梯起死回生。

蓦的，劳拉停下了脚步。耳边警报声大作，异灵显然就在她的面前！

一片透明。警报声尖锐而执拗。劳拉徒然地搜索着，可是她依然什么也无法看见！

劳拉手脚冰凉，异灵的魔爪仿佛已缠上了她的脖子。“嘎……！”看不见的妖魔嗷叫着，闪电般冲向它的猎物！

劳拉只觉头皮一阵发麻，几乎是毫无意识地，她拔出了电磁枪。磁光在枪口聚集着，能量在逐渐上升……

“嘎……！”又是一声刺人心肺的啸叫。劳拉感到那魔鬼的呼吸已经到了她的脸上，慌乱中手指一抖，强大的能量刺闪电般击出，射向空无一人的前方！

“吱……！”一声惨叫。电光亮处，劳拉似乎看到有个影子一闪，转瞬间便消失了。

四周又是一片静寂，仿佛什么都没有发生过。

惊魂未定的劳拉喘息着，打开了电梯房的大门。

上帝似乎还是站在了劳拉这一边，在电力的驱动下，电梯终于恢复了正常工作状态。

电梯向着五楼金芭莉的舱室缓缓上升。劳拉背靠着墙，两眼失神而无光。究竟为什么要进行这次星际旅行？异灵为什么会在飞船中出现？她不知道。其他的组员怎么样了？戴维——困在“夏”中亲爱的戴维，每一次你都能逢凶化吉，这一次也不会有什么危险吧？……

“咚！咚咚！”一阵可怕的巨响从顶棚上传来。劳拉抬起头，惊恐地发现原本坚固无比的电梯顶，在一个巨大力量的作用下，铁皮似的扭曲起来。与此同时，耳旁的 V·P·S 探测器，也歇斯底里般狂叫起来！

异灵！

劳拉举起手中的电磁枪，瞄准那正一点点变形的顶棚，但电梯在异灵的击打下剧烈地摇晃着，但她根本无法站稳。

“砰！”地一声巨响，整个顶棚彻底塌了下来，电梯重重地震荡了一下，嘎然而止。劳拉狠狠地摔在了地上，手中那把电磁枪，便象一根落在水中的救命稻草，远远地飘走了！

在这一瞬间，劳拉几乎停止了呼吸。最后的希望破灭在她的眼前，全身的肌肉都因紧张而僵硬起来。

看不见的异灵从顶棚跳下来，震得电梯又是一晃。

劳拉转身，发疯般地向外冲去！异灵稍稍楞了一下，也飞速地从背后赶来。

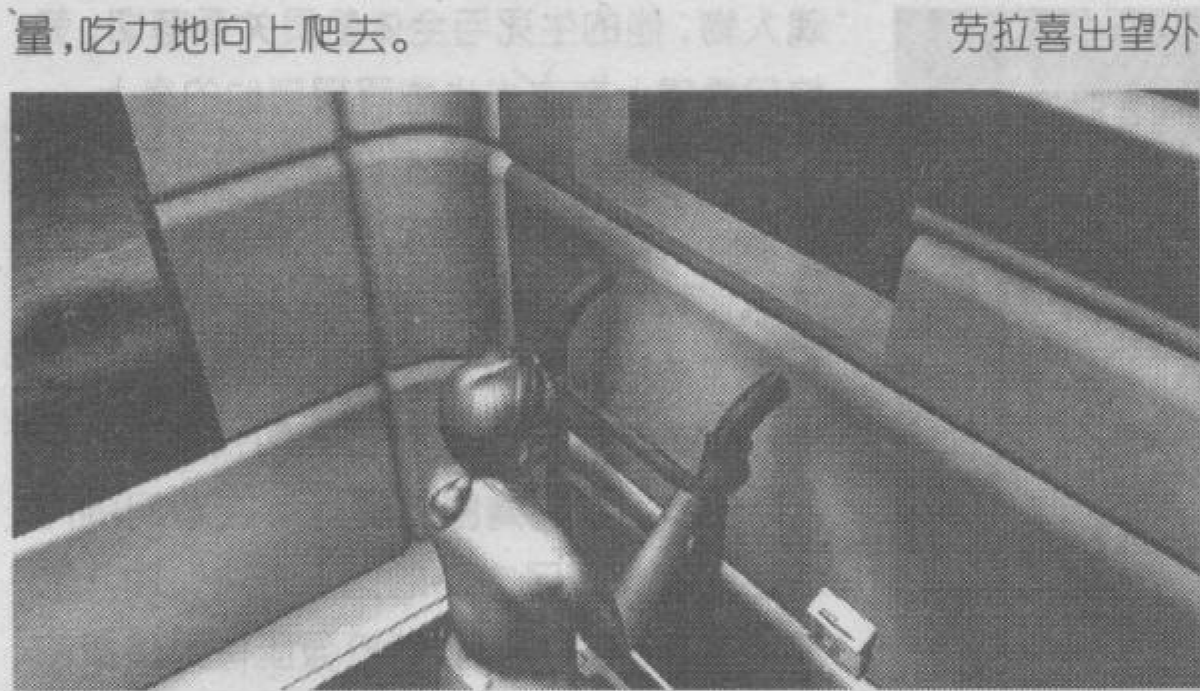
V·P·S 尖锐的啸叫响成了一片，劳拉也不知道自己究竟要逃到哪里去。左转……向前……一条死路！

异灵已转过弯道，冲入了这条死胡同。背后的“通通”声愈来愈向，愈来愈急促。

真的要死在这里吗？劳拉拼命向四处搜寻着，兀的，她突然发现，就在她的头顶，有一个小小窄窄的通风口，刚好能够容下她一个人！

劳拉不假思索地向上一纵，双手用力拉住了通风口的边缘，然后使出浑身的力

量,吃力地向上爬去。



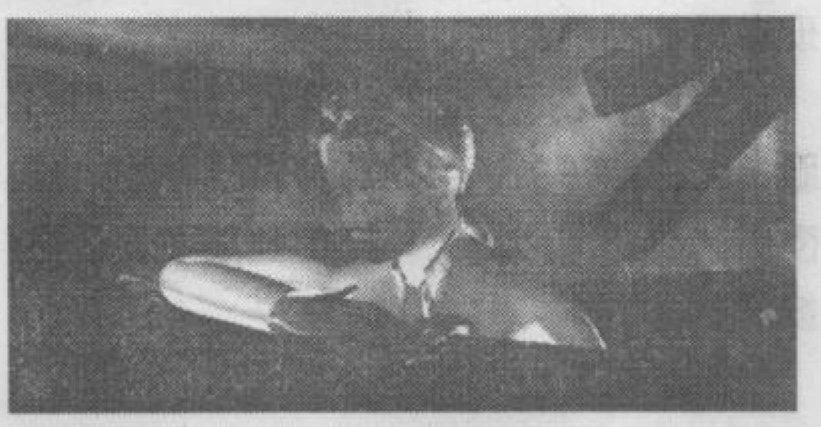
异灵在稍远处停下了脚步，窥视着劳拉的举动，猜度着这个在半空中挣扎的女人的意图。突然,它好象猛然明白似的,疯狂地向通风口下的墙壁撞来!

"匡当!"一下，刚刚把膝盖收进的劳拉，在这狠狠的一撞之下，整个人都滚进了昏暗的通风管道。

V·P·S仍然神经质般地响着。

躲得过初一，躲不过十五，劳拉心里非常清楚。虽然暂时逃过了外面的那只异灵的追踪，但在这条管道的深深黑暗之中，还不知道有多少个恶魔在虎视眈眈地窥视呢！而现在的她，又重新回到了当初手无寸铁的时代,她沮丧透了。

劳拉在管道中不紧不慢地走着,V·P·S也不紧不慢地响着，提醒她不要掉以轻心。"这儿究竟是哪里呢?"劳拉仔细观察着，"风扇、传送带……"她猛可想了起来"这一定是第四和第五层之间的通风管道!"



想到这一点，劳拉的信心又有点恢复了。如果她的记忆没错的话,这里应当有一条通往紧急电梯的管道，但是好象在他们出发时把它封闭了……而且现在赤手空拳也不是个办法……资料室！劳拉忽然想起来在第四层有一个资料室，如果能够从通风口进去的话,也许可以在里面找到一点武器。

通风管道蜘蛛网般错综复杂，更何况还有两只异灵在逡巡……劳拉好不容易才摸到了资料室的通气窗，她狠狠一脚踹开窗口的铁栅栏，一扭身跳了进去！耳边的警报顿时随之冻结。

资料室里宁静而明亮，仿佛什么事也没有发生过。劳拉从一排排资料架中翻过去，然而怎么也找不到可以充当武器的东西。正在她心烦意乱的时候，眼前突然一亮,一扇壁橱赫然就在面前!

劳拉喜出望外，她连忙用双手抓住橱门的把手，使劲转了几下，然而橱门却没有丝毫反应。她的火气一下子冲了上来,对着壁橱狠狠踹了两脚,然而壁橱还是纹丝不动!

"真是活见鬼了!"劳拉低低地骂了一句。回头看看，四周是再没有别的什么希望了。她不甘心地再次拧了几下把手……依旧没有任何效果。她啐了一口,对准壁橱,又万分失望地重重踹了一脚。

"吱呀!"壁橱象是消受不起她这几脚狠踹，居然裂开了一条缝。一个东西从里面掉下来，咔嗒一声掉在了地上——那是一把电磁枪!

劳拉心中一阵狂喜。她把枪紧紧地攥在手中，就象紧紧地攥着自己的生命。然而这时她才发现,虽然有了武器,另一个问题却又来了——怎么从资料室出去呢？舱门打不开,气窗又那么高,难道真的要长了翅膀飞上去?

劳拉的眼光落在了一旁的电脑上。这间资料室中所有的资料和飞船里电脑系统都是由工程师乔治管理的，也许这台电脑中会有些什么名堂。

她打开主机,然而结果非常令人失望:除非乔治本人，否则谁无法进入系统——她没有密码。劳拉又按了按主机驱动器的弹出键——这下没有再次空手而归——她得到了一张磁片!



劳拉顾不上调查这个磁片的作用了。死马当做活马医，她随手便把磁片塞进了窗口下一个小小的插卡槽内——大小正合适！一架扶梯自动地出现在头上，上帝保佑,她终于找到了出路!

一走出资料室，警报声又毫不留情地响了起来。劳拉举起枪……这才发现事情远不如她想象的那么简单:第一,她还没有给枪充电,现在手上的东西无疑于废铁;第二,这把枪是该死的老式武器,每充一次电只能发一枪!

疲于奔命,劳拉苦笑着摇了摇头。充电不能算太大的问题：在离资料室不远的地方,应该有一个工具室可以供充电使用。倒是幽灵般在管道内游荡的两只异灵是她的心腹大患,她一定要先把它们干掉再说。

劳拉找到了工具室的气窗口，工具室内如管道内一般昏暗无光。她打开自动充电装置……真是要命！连充电都要输入密码?!这个玩笑开得未免太大了!

劳拉一筹莫展。乔治啊乔治，你这个顽固的日本人，就没有想到层层设防会给处于紧急状态的人们带来多大的麻烦吗?电脑……真是个让人苦笑不得的东西!

乔治啊乔治……,劳拉心里忿忿地,突然脑中灵光一闪,好象忽然想到了什么,她拉过电脑键盘，飞快地打入"G-E-O-R-G-E"(乔治),果然不出所料,乔治的枪和他的电脑一样，只有乔治自己才能使用。密码正确无误!

有了上几的次经验，劳拉对异灵的恐惧不象一开始那般大了。她钻出工具室，干净利索地干掉了一只正在外面游逛的恶魔,重新充电之后,又在紧急电梯通道旁附近解决了第二只异灵。

管道内一片太平，劳拉只觉得耳边清净了许多。她来到紧急电梯入口处——果然和预想的一样,一扇栅栏挡住了她的去路!

真是麻烦！劳拉无可奈何地重新回去充了一次电,然后聚足能量,对准栅栏猛地一轰!一条生命之路展现在她的面前。

是生?是死?无人可知。因为故事才刚刚开始!

门开了，后面是金芭莉那张充满疲惫的脸。



劳拉心里的一块大石头终于落了地。总算还好，金芭莉没事，无论是作为队友还是远房的亲戚，她都感到万分的欣慰。

但是……帕克的死讯……劳拉的心口又蒙上了一层阴影。该怎么对她说呢？她不知道。她根本不敢面对金芭莉那充满期待的眼睛。

劳拉默默地打开通讯网络终端器，默默地找出电脑中储存着的帕克那凄惨的照片，默默地低下了头。

背后传来一阵哀怨的抽泣声。劳拉不敢回头。金芭莉一把拉开舱门，激动地冲了出去！

劳拉呆呆地站在一边发楞。好长一段时间，她才想起应该和亲爱的戴维通一次话。金芭莉的痛苦，她已经完全感觉到了，她不愿、也不敢想象，自己会遭受同样的命运。

但是有很多事，是完全由不得自己的。

戴维一切平安。看见心上人的面容出现在终端的那一头，劳拉的心里才觉得好受了一些，然而麻烦仍然没有丝毫地减少。身为副船长的戴维，和船长罗尼、工程师乔治一起，被困在了"夏季"之塔中。他们之间得不到任何联系，乔治和罗尼生死不明，戴维自己也焦急万分。

"戴维……请你等着我。"

门再次被打开。劳拉回过头来——是金芭莉。她手里拿着一把威力巨大的电磁枪，胸口起伏不平，显然还不能平静下来。劳拉把戴维那边的情况向她做了简单的介绍，金芭莉点点头，拉着劳拉一起走向舱外。

四周一片静寂。两人静静地走着，谁也没有打破沉默。仿佛心有默契似的，这一次连敏感的V·P·S也没有反应了。

忽然，金芭莉猛地停下了脚步，随手把劳拉也一把拽住。前面似乎有什么响动，又好象没有。她示意劳拉在这里暂时等一下，自己带着枪向前冲去。

左转……右转……金芭莉在通道中搜寻着异灵的踪迹……劳拉在焦急地等待着……

时间被胶住了，仿佛过了一个世纪那样长。劳拉开始焦虑起来。金芭莉在此一去之后，便再无音讯。劳拉不能不为她的安全担忧。

前方突然传来一声急促的呼喊，然后马上淹没在沉沉的黑暗中了。

劳拉再也无法等下去，顺着金芭莉的路线向前奔去！

没有金芭莉的影子。她仿佛蒸汽般消逝了，没有留下任何印迹。唯一能够证明她来过此地的，是那把枪——威力无比的电磁枪，还静静地躺在地上。

劳拉拣起电磁枪，枪身冰凉而沉重。她抬起头，通向戴维的电梯就在前方。

第二章　夏

没有电脑常识的人，一定会在这个电梯中迷路的。幸亏劳拉不是这样的人。

电梯中的楼层开关，为了防止外来的入侵，设计得简单而巧妙。不通此道的人，肯定连自己要到哪里去都不知道。

劳拉却知道。

三个开关，实际上相当于电脑中的二进制计数方式：下下下，就等于000，代表着地下层；下下上，则是001，代表第一层；下上下，等010，代表第二层……依此类推，简单而明了。

劳拉直奔7楼船长室。罗尼是全船的灵魂人物，他的生死与全体船员关系密切，劳拉只希望上帝之光也能照耀到他的身上。

又是密码锁。劳拉心里对这一套已经烦透了。密码只能防象她这样的君子，却防不了异灵这般的恶魔与小人，人类总以为有了电脑一切太平，却想不到只有人类的智慧才是宇宙中最可宝贵的东西。

2531。密码清晰无疑地写在罗尼的门口。既然掌握了电梯的上下方法，输入密码也等于小菜一碟。劳拉强压住对呆板的电脑的满腔怒火，打开舱门冲了进去！

鲜血。死亡。上帝偏偏和劳拉作对，她永远晚来一步。

罗尼的身体就躺在那里，惨不忍睹。这是劳拉在二个小时内看到的第三次死亡，她已经有些麻木了。

劳拉随手打开了罗尼的电脑——没有密码——三张可爱的小脸似乎在对她嘲笑。她无可奈何地四处搜寻着，功夫不负有心人，她终于在罗尼身上找到了一副眼镜。

在劳拉的记忆中，船长并非近视，完全没有佩戴眼镜的必要，这里面必定有什么花样。她戴上眼镜，四处张望着，想找出其中的奥妙……突然，她的目光冻结了。就在她的正前方，有一副平平常常的月历；就在月历的角上，有着三张可爱的小脸对着她微笑！

劳拉吃惊地摘下眼镜，仔细揉了揉眼睛，月历上一片空白，什么也看不到。她再次戴上眼镜，那三张小脸又清晰明白地浮现在她的眼前！

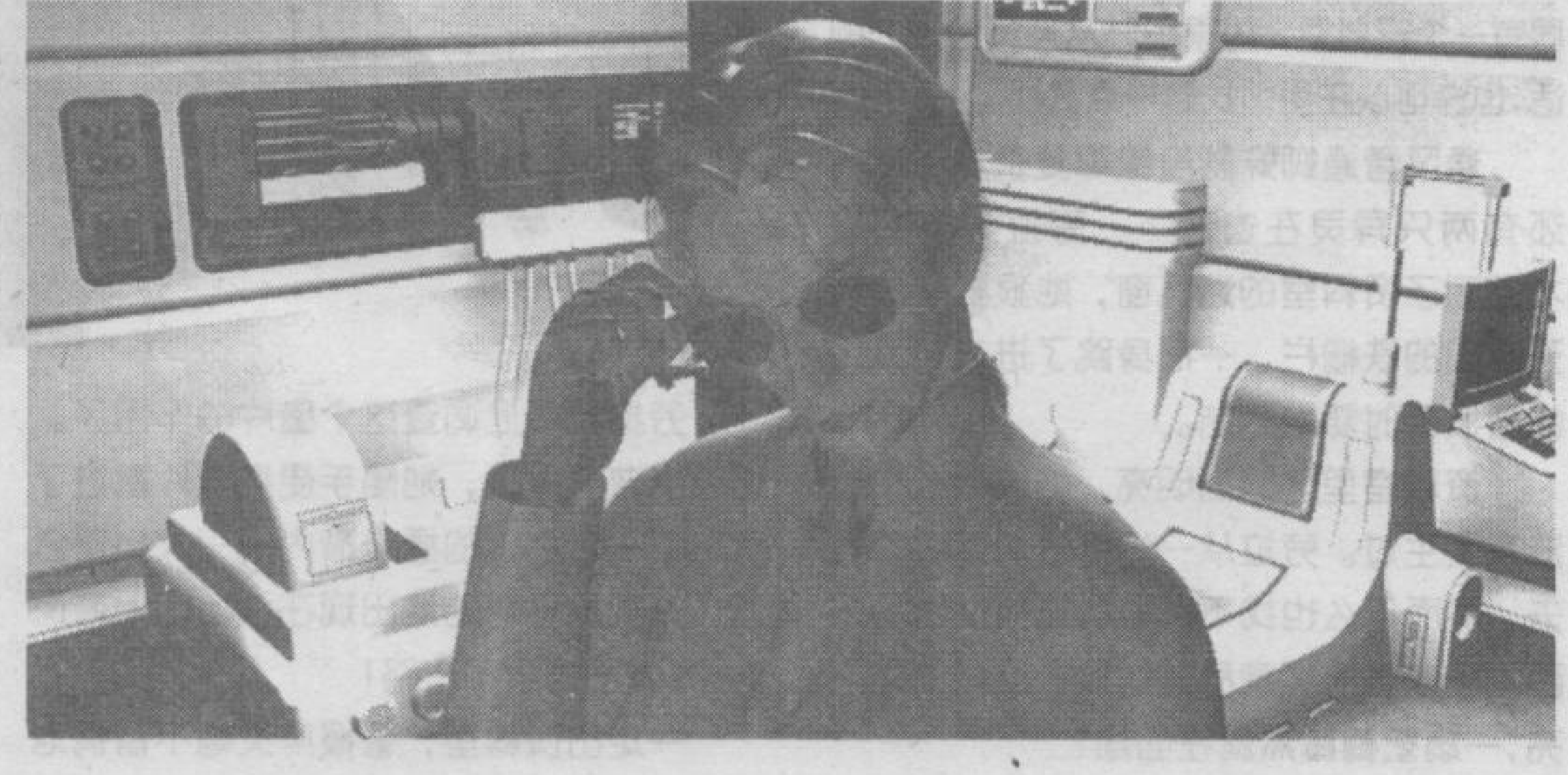
劳拉长嘘了一口气，在心里暗暗地佩服船长的足智多谋。她再次打开电脑，把密码调节到同月历上一样的脸形上，然后按下回车……

劳拉绝对没有想到，就在这一瞬间之后，她就会多么后悔输入这个密码，她就会多么后悔看到这个巨大的秘密！

一个只有死亡，没有生命的秘密。

（未完待续）

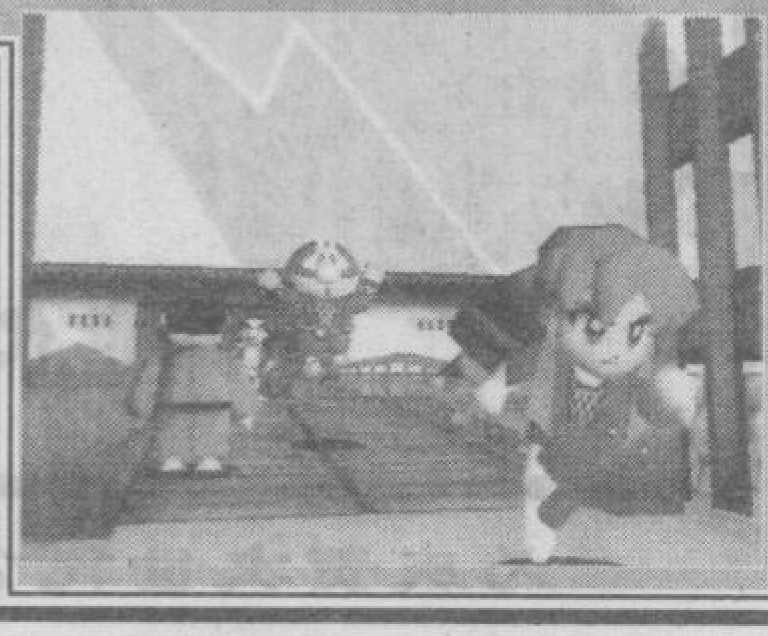
特约撰稿人/叶伟　责编/PINSER



大盗伍佑卫门 5
——桃山幕府之舞

风光大盗
邪恶幕府

十年大厂 KONAMI 终于将自己公司的经典人物一伍佑卫门和他的好友们一起 POLYGON 化,在 N64 这个 3D 幻变的世界中继续他们的冒险之旅。背景依然充满日式风情,故事也更加有趣,喜欢他们的朋友,快快来吧!



N64	厂商 KONAMI	类型 ACT
	容量 96M	

游戏模式分成游戏性迥异的二大类，一种是操纵伍佑卫门等角色来进行的一般动作舞台；另一种是操纵“伍佑卫门号”来前进的 3D 动作舞台。另外值得大家欢喜的是游戏可以两人同时玩，特别是在如今这个 ACT 贫乏的 GAME 世界（尤其是 2P 同时进行的）。共可以使用四名角色进行游戏，依照舞台不同，有时若不利用角色特定的能力是无法前进的。

故事叙述了江户时代的日本，占据大江户城的谜般组织“新桃山幕府”,它的真面目是由春风舞者所率领的恐怖音乐集团?！这位春风舞者则是一位深受桃山时代音乐影响并为之感动的音乐巨星。他为了使整个日本全部成为自己的舞台,千方百计地……于是一场战斗展开了!!!

责编/SHADOW PHOENIX



▲走在乡间的小路上。

▼这里是敌人的地下指挥部,注意地板上突然出现的陷阱!



▼在“伍佑卫门号”中与歌舞伎 BOSS 对决!





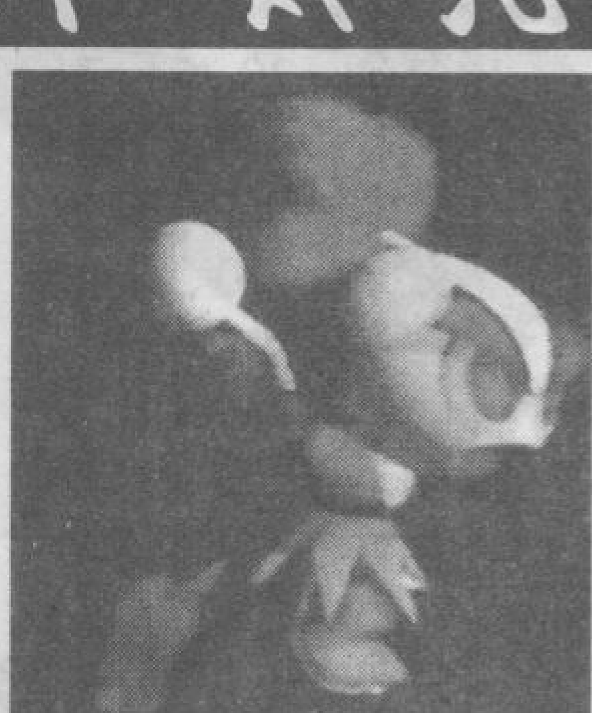
▲操控“伍佑卫门号”奔驰于美国与日本之间(?)。

挑战江户妖党　重整破碎江山



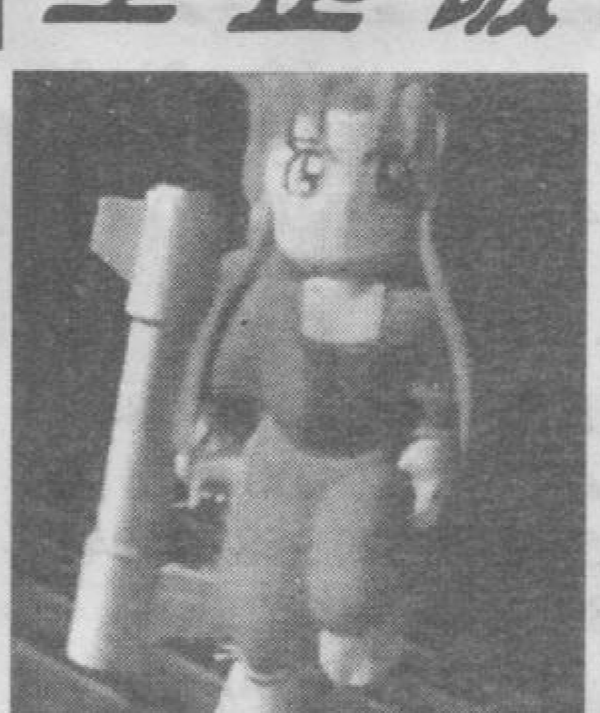
江户小子　伍佑卫门

作为本作主角的他依然使用他那滑稽的烟斗，本作中他还拥有“火焰金币”,“一触即发术”等特殊能力。



机械忍者　佐助

以十字剑为武器，拥有“烟火爆弹”,“极寒十字剑”等能力,他(她?)还特别喜欢洗温泉和喝日本茶。



秘密特务　八重

以刀为武器,除了会使用强力的“巡弋火箭筒”之外，还有可做瞬间移动及水中游泳的特殊能力。



关西艺人　惠比寿丸

武器是一打倒敌人就可得到钱的小槌，可给予全体敌人重创的“机关摄影机”也极具威力（还在玩呼拉圈啊!)。

游戏制作入门(十二)

美工,美工,LEVEL UP!

文/魔法师

Hi,各位,魔力无限!《电子游戏软件》的读者一定很喜欢随刊附送的日本卡通风格的 GAME POSTER,贴在家里多棒!有没有想过用电脑自己做一张,那么 GO ON!

制作高解析度的图像,不光指 Poster,是今后 GAME 制作的趋势,320×200 和 640×480 就已差得很多。今回就精简的介绍如何用 PHOTOSHOP 做高解析度的卡通图像。

用例子来介绍,例子嘛,就用本人以前画的片桐彩子(KONAMI 的《心跳纪念品》中人物)吧,是单色平涂画法(最 EASY 的一种)。

■图 1



开始啦,开始啦!

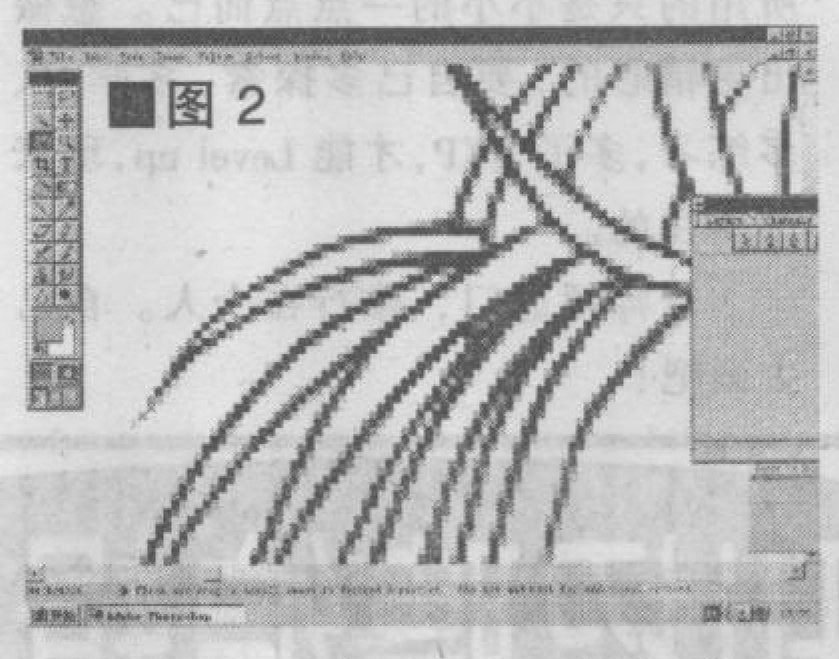
首先,要有白稿(画在纸上的,如图 1),也就是白描线稿。什么?不会画?没关系,从漫画上或朋友那儿借一些吧。要注意的是:1,白描,一定要是白描,不要有灰度或网点。2,要接缝严密,就是不要出现过多断线,每一块面积都要被描线包住。为什么?下面会讲的,Go on~。

有了白稿,就要用扫描仪之类将其输入电脑,解析度适可而止,要不然图像太大,硬盘内存都动得不爽。"片桐彩子"使用的是手持扫描仪上的 400dpi,比较低,(本人的"老枪"太逊了)。没有的话,上街找公司吧。

有了文件,打开 PhotoShop,open 出图像。开始真正的操作!

A:先要转化模式。在 Mode 下有许多格式。用灰度扫描(本人的方式)的话是在 Grayscale 上有选"√",将其置为 RGB Color(Red,Green,Blue)。这样,才可以操作彩色。

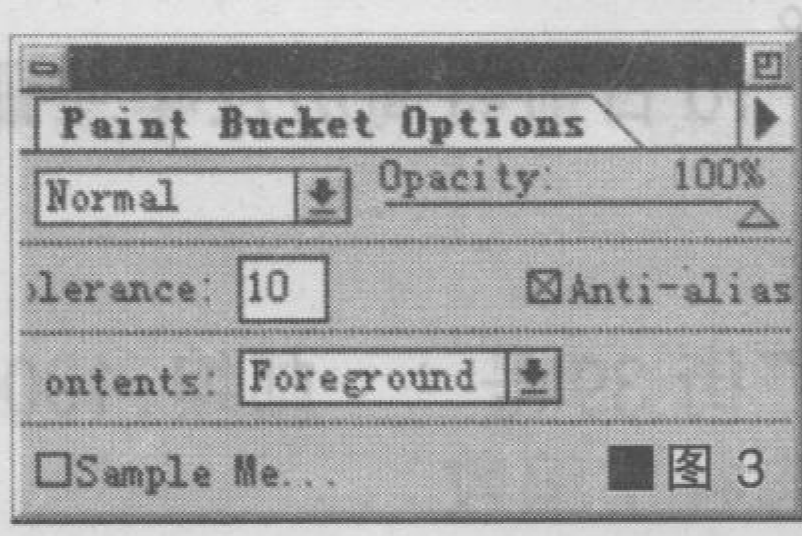
B:调节对比度。在 Image 下的 Adjust 下选 Brightness/contrast,将两选项的值调高,使黑的更黑,白的更白。



■图 2

C:大体上着色。先选择自己喜爱的色彩,在工具栏的下方前/背景色中的前景色上点左键,就可以开选,好!紫色的头发,紫色的眼睛,兰色的水手服,橙色的束结。上色噢,要用小灌筒!哈,注意啦,要先双击灌筒图项(如图 3),将模精值调置在 20 以下。还记得前面让的接缝严密吗?这里 fill 功能是 fill 在一个有界封闭区域内,不严密的就会染"出界"(指你所设想的"界")。

D:逐步上层次,就是阴阳面。一般日式风格,同色系分二到三层,表示黑白灰三层次。选用同色系的深色,用短直线构成曲线描出边界线,(这一步要多练习,才能运用鼠标去实现思想),然后在区域内 fill 一把。一步一步挺累的,不过总算完成了。喔,缕缕头发在额头上可要有阴影。

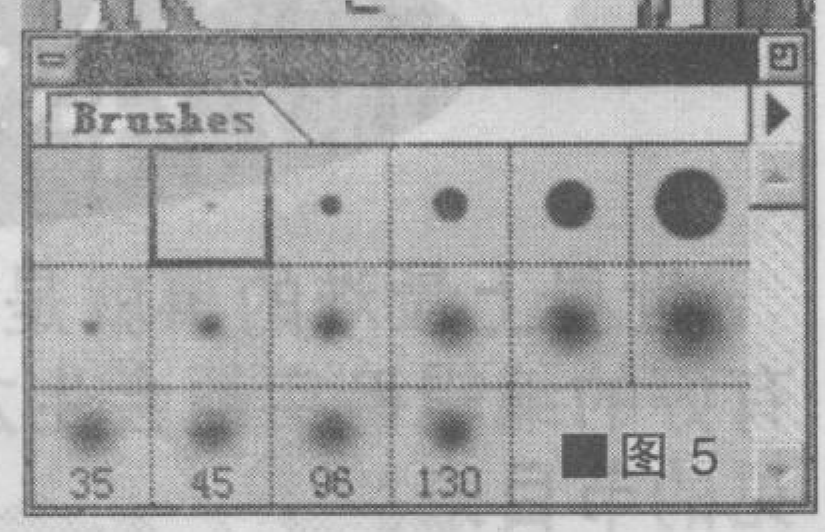


■图 3

E:可爱的大眼睛(图 4)。眼睛怎么办呢?先放大(ZOOM IN)。瞳孔是黑的,周围一环用与头发同样的紫色。接下来选喷枪,选用白色。点出 Brush 的状态窗口(图 5),将笔尖置小一些。有眼珠的高光上喷呀喷,还成!因为片桐彩子是可爱的高中生,又是不拘小节的画手(游戏中是这样的),那么就不要加红唇了。

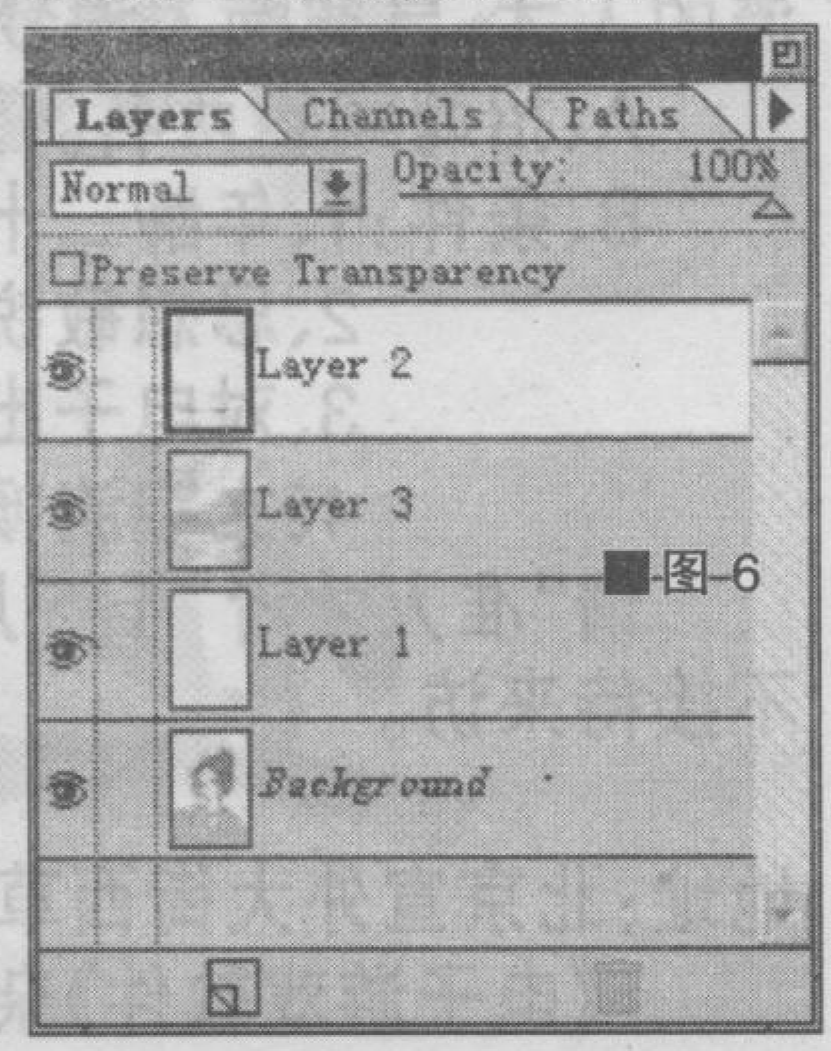


■图 4



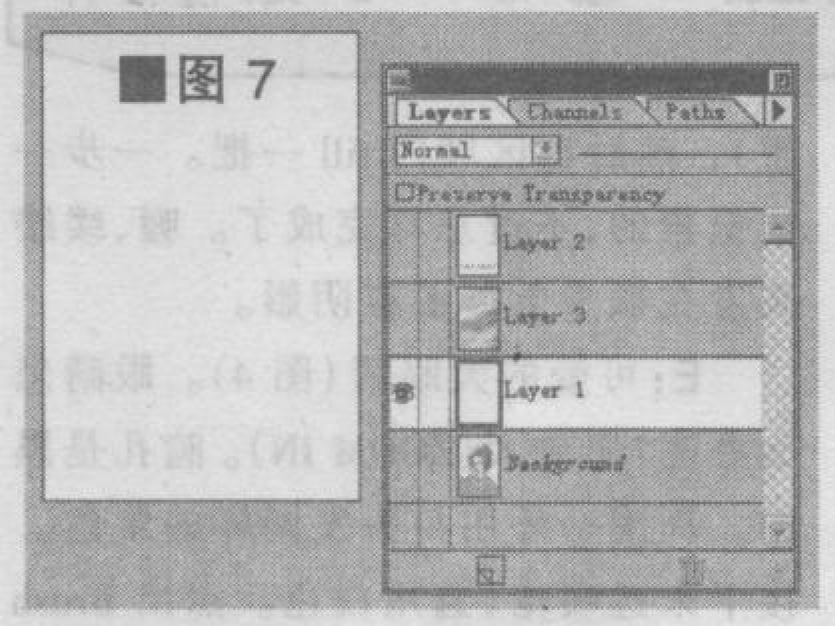
■图 5

F:变化多一些!加入多层前后景!理论上很麻烦,讲讲过程吧!



■图 6

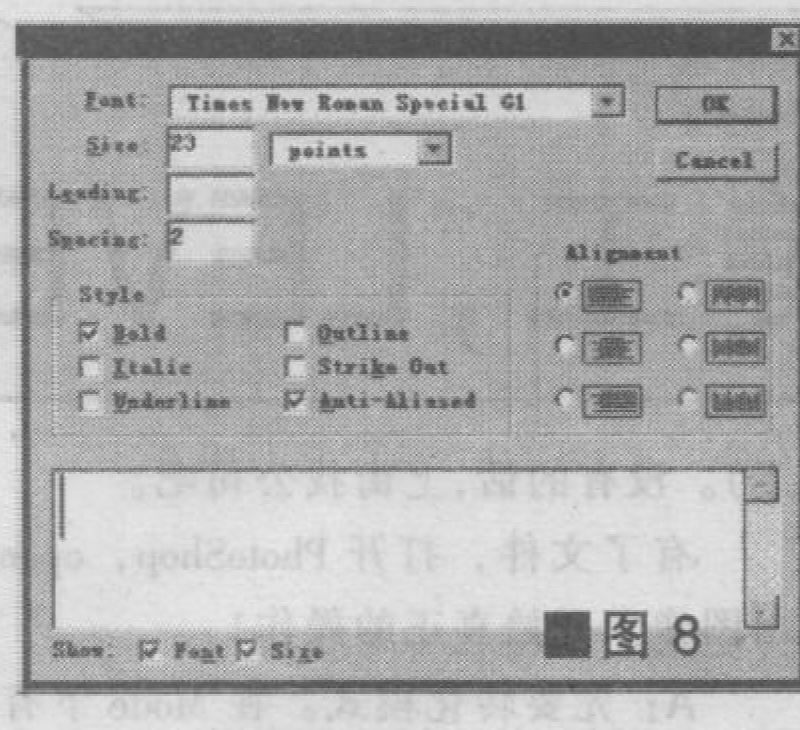
在 windows(选项) 下 palettes 中选 show layers(图 6)。点左下角的图标,有生成新的 layer, 其中选项 opacity 置为 100%。选择在 layer1(图 7)上操作,用



■图 7

笔尖大些的喷枪将人物边缘虚化,喷!喷!我喷!。再生成一个 layer2, Opacity 置为 66%,目的是实现透明的效果。从 3DS 材质库上 CUT 和 Paste 上一张兰天白云。再生成 layer3, Opacity100%,用 TEXT(图 8) 写上 “TOKIMEKI MEMORIAL”,用喷枪在选定范围内喷出层进渗透(图 9)。

让所有 layer 和 Backgrooud 都打开,就可以看到整体效果了。



■图 8

G: 快存盘! 在 File 下的 save 和 save as 可存为 * .psd 的 photoshop 格式(如果画面太大,硬盘……), save a copy…则可以存为一般的图像格式,如 * .BMP。

以上是以最简单的方式做一张卡通风格的画,photosbop 功能强大,这里所用的只是小小的一点点而已。想做出更精彩的,要自已多探索、多学习、多练习,多了 EXP,才能 Level up,玩家都明白的。

老师领进门, 修行在个人。自已去画吧!



■图 9

责编:H · MAN

本刊招聘编辑 2 名

世界上最难的事就是人才难得,虽不至于“得一人得天下”,但一个杂志有好的编辑确实便会生龙活虎,异采纷呈,在方寸舞台上演出令读者喜闻乐见的节目来。

不是第一流的杂志,欲聘第一流的编辑。不是第一流的待遇,访求第一流的人才,岂非痴人说梦?不过世上却偶有奇迹发生,我们期待着!

A、招聘编辑两名。

B、条件:1、年龄三十岁以下,大专以上学历。

2、思想敏锐,富于创新精神和一颗年轻人的心。

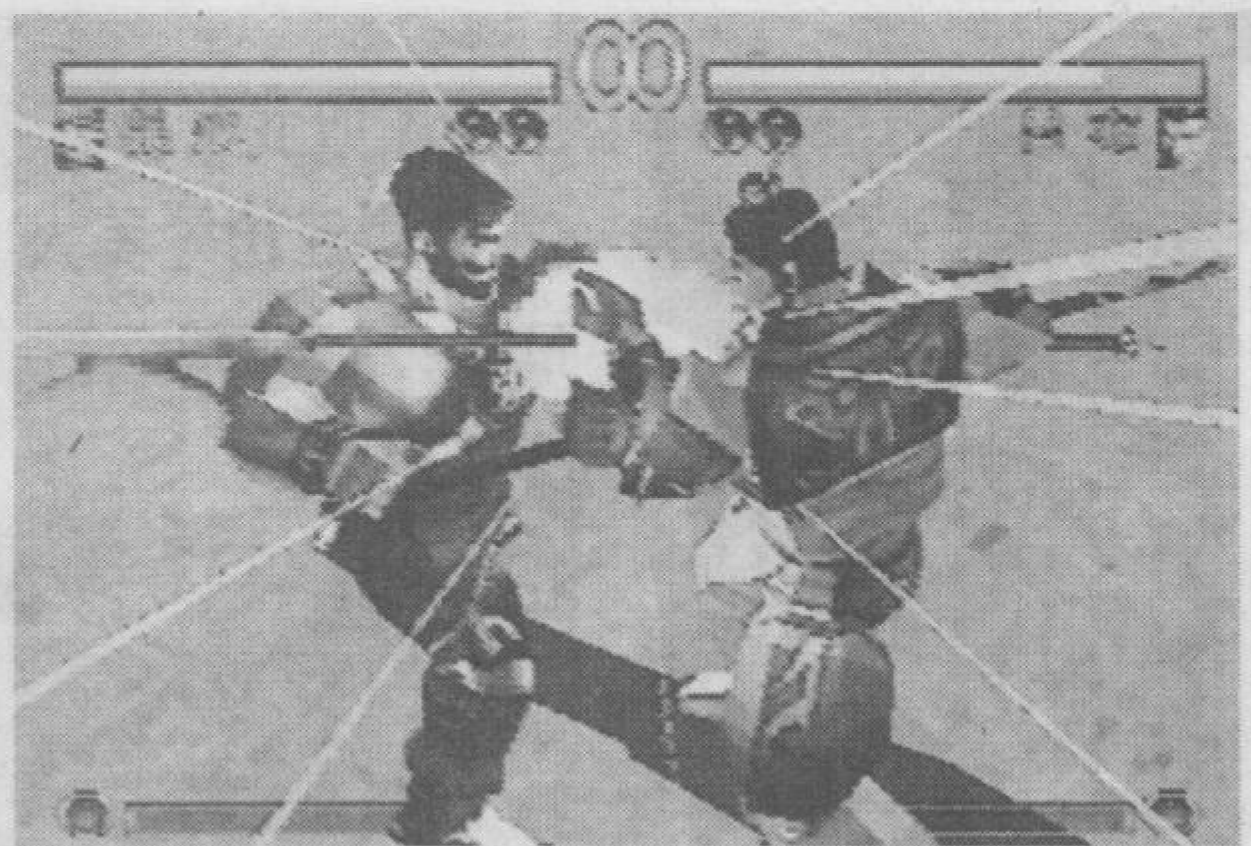
3、对电子出版业有相当的了解。

4、文字流畅。

请“准人才者”于 5 月 10 日前将简历及毕业证书复印件寄到杂志社。恕不接待来访。

地址:北京宣外大街西草厂街 39 号　　邮编:100052

《电子游戏软件》杂志社主编收



三国無双
SANGOKU MUSOU

想不到,真想不到,一直在SLG领域勤奋耕耘的光荣公司也籍这款《三国无双》爬上了3D格斗游戏这列快车。三国英雄们舞刀弄枪的一招一式，无不体现出现中国武术和戏曲艺术的精髓,你可以不玩,但不可不看。

文/骑士黄

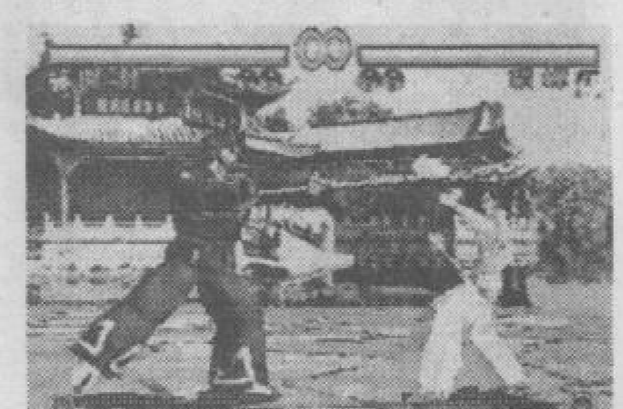
PS	ACT	CD－ROM
	光荣　97月2月28日发售	

基本系统及登场角色大公开!!

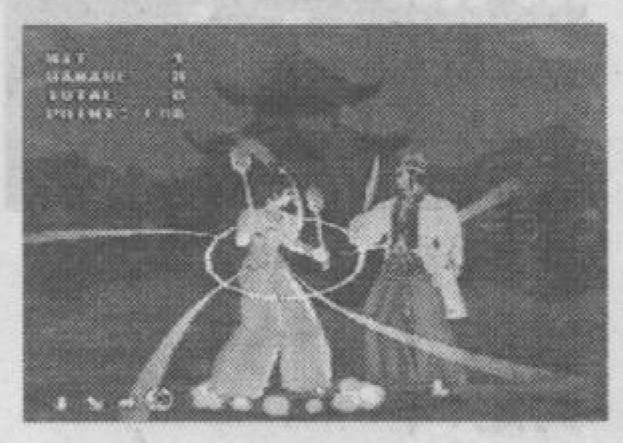
■斩攻击
按□键即可使用最常用的斩攻击。



■突刺攻击
按△键即是向对手进行直线系的突刺攻击。



■无双乱舞
当气槽蓄满时输入指令↓↘→·□+×(或△+○)即可发动超技“无双乱舞”。



■拼刀
双方同时以突刺攻击进攻，若武器相遇则会引发三次精彩拼刀特写镜头。



■弹返
按×键可反弹对手斩攻击,将对手震回。



■架开
按○键可架开对手突刺攻击并绕至对手身后。



■投技
接近对手时同时按□+△即可使用投技。



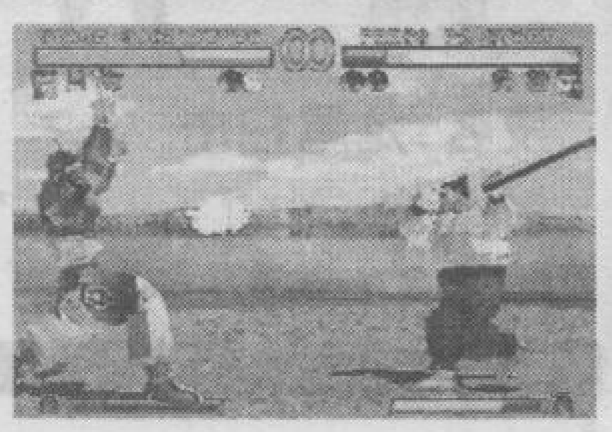
■闪避
同时按×+○即可使用闪避技避开直线系攻击。



■追打
对手倒地后同时按↑+攻击键可追打对手。



■防御
站立不动即是上中段防御,蹲下即是下段防御。





诸葛亮

用赵云、关羽、张飞爆机各爆机一次后即可使用。

军师出马
一个顶俩

武器:白羽扇



技名:涡障
指令:←↙↓↘→□
判定:上中下



技名:神闪·上
指令:↓↘→△
判定:上(距离无限,不可防)



技名:神闪·下
指令:↓↙←△
判定:下(距离无限,不可防)



魏之君主　乱世奸雄

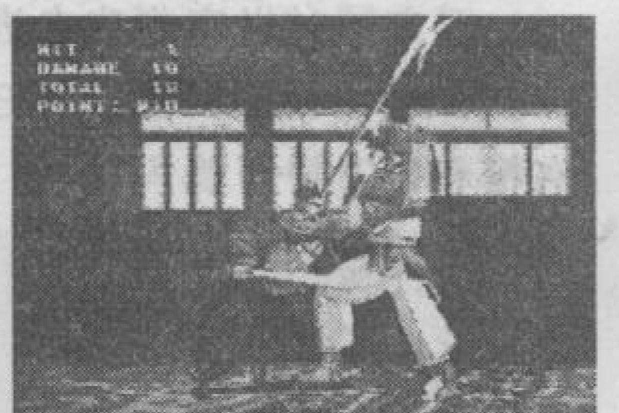
武器:倚天剑



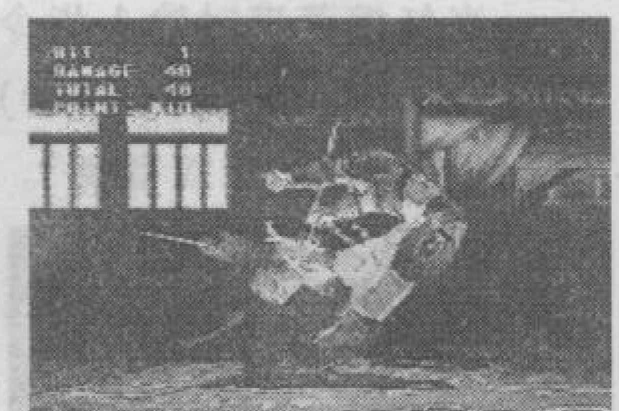
曹操

用夏侯惇、典韦、许褚各爆机一次后即可使用。

技名:伪击转杀
指令:←↙↓↘→□
判定:投技



技名:如风
指令:→→△
判定:中

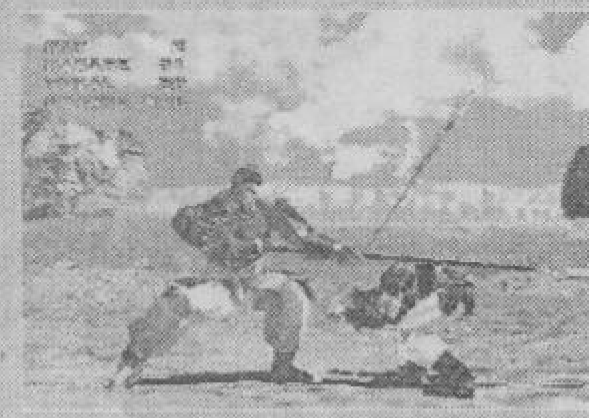


技名:如火
指令:↓↘→△
判定:中



三姓家奴武艺高　不爱江山爱美人

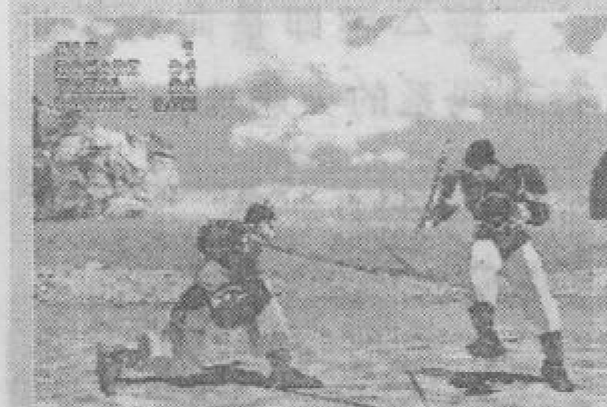
武器:方天画戟



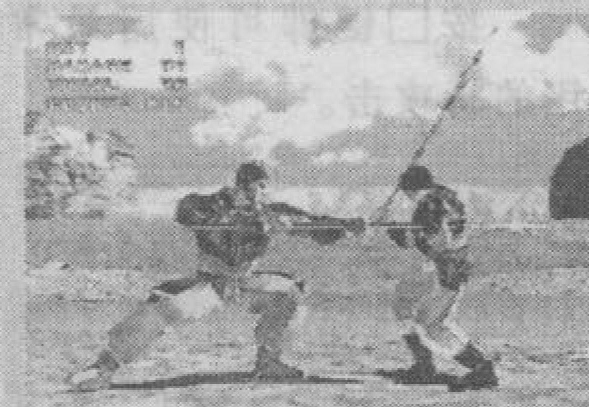
吕布

用周瑜、陆逊、太史慈、貂蝉、诸葛亮、曹操各爆机一次后即可使用。

技名:灭杀
指令:←↙↓↘→□
判定:中



技名:烈转奔舞
指令:↓↙←□□□
判定:上下下



技名:狮子咬
指令:↓↘→△
判定:中



白马银枪　常山子龙

武器:枪"龙胆"



技名:圆月轮
指令:←↙↓↘→□□□
判定:中中中中

赵云



技名:闪吼
指令:→↓↘□
判定:中



技名:崩山龙爪落
指令:□△△□
判定:上上中中



关公云长　忠义无双

武器:青龙偃月刀



技名:青龙岩斩破
指令:↓↘→□
判定:中

关羽



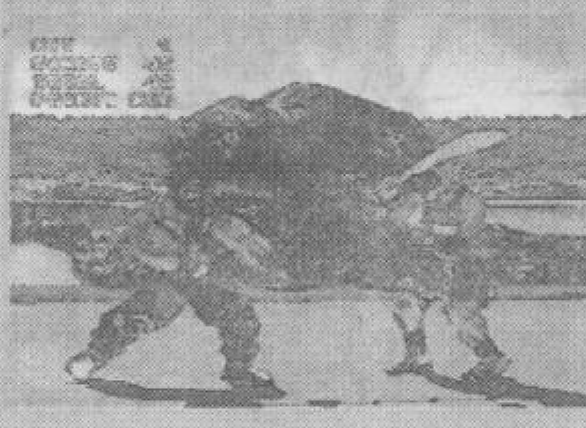
技名:龙尾扫击
指令:↓↙←□
判定:下



技名:青龙天翔
指令:→↓↘△
判定:中



长坂桥头一声吼
吓得曹军百万走
武器:丈八蛇矛



技名:猛虎断烈击
指令:↓↙←□□
判定:中中

张飞



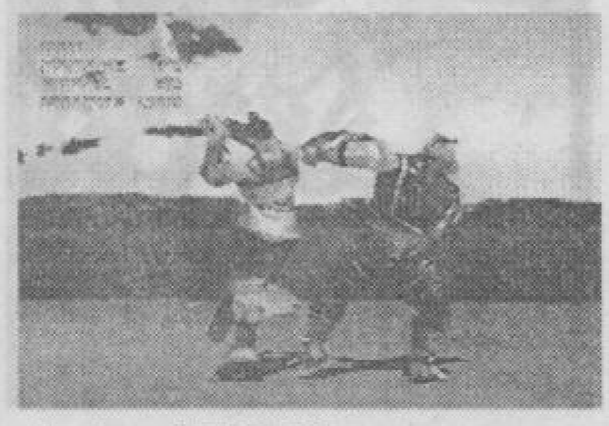
技名:一喝
指令:→↓↘△
判定:下(距离无限)



技名:猛虎咆
指令:↓↙←△
判定:中

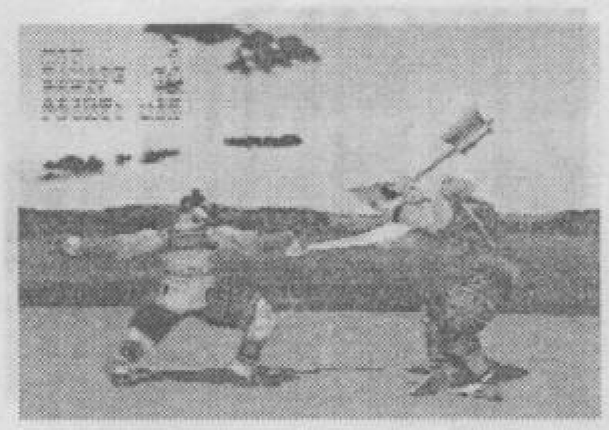


独眼猛将
"一目"了然
武器:曲刀"麒麟牙"

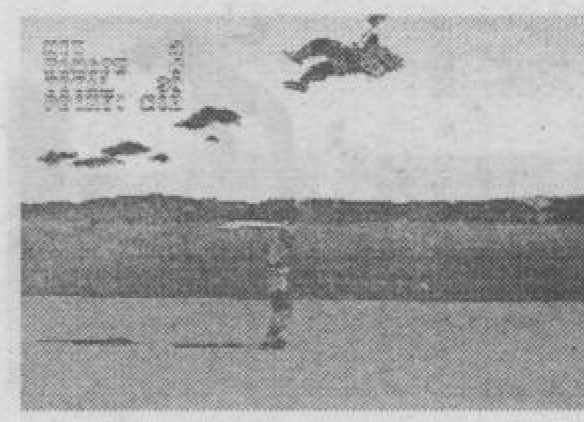


技名:粲旋麟
指令:↓↘→□□□
判定:中中中

夏侯惇



技名:煌华斩
指令:↓↙←□
判定:中



技名:天践
指令:↓↘→△□△
判定:中·投技

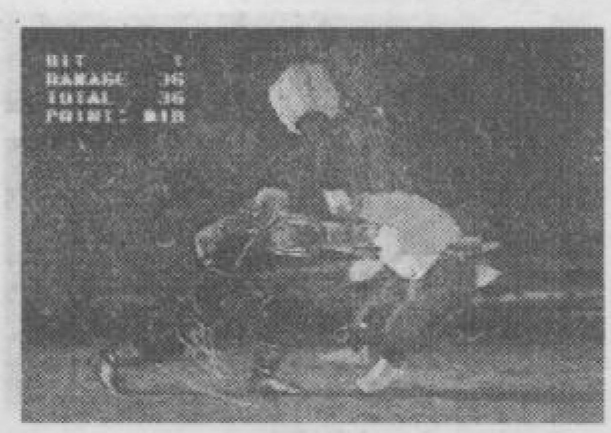


曹操之近卫队长
武器:板斧"牛头"
手甲"马头"



技名:恶来扬斜
指令:→↓↘□
判定:中

典韦



技名:恶来乱心
指令:→↘↓↙←
□□□□□□△
判定:中中中中中中



技名:猛虎咆
指令:↓↘→△
判定:中



怪力好汉
典韦同伴
武器:铁槌"蚩尤碎"

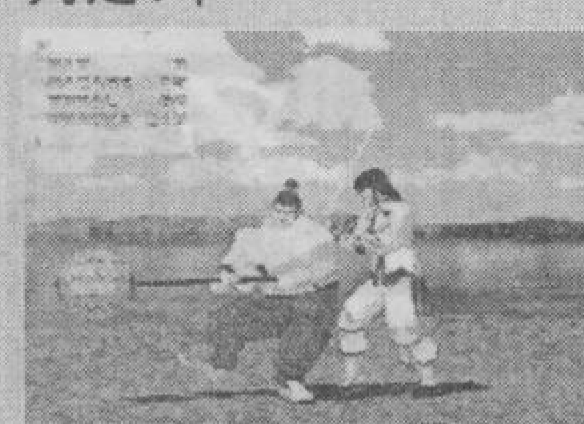


技名:烈震槌
指令:↓↘→□
判定:中

许褚



技名:奔流打
指令:↓↙←□
判定:中

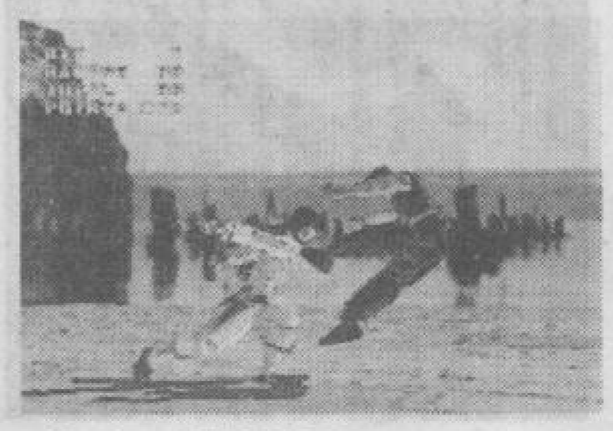


技名:轰连头碎
指令:←↙↓↘→
□□↓□□↓□
判定:上上中中下



华丽剑技美周郎　既生瑜又何生亮

武器:古锭刀

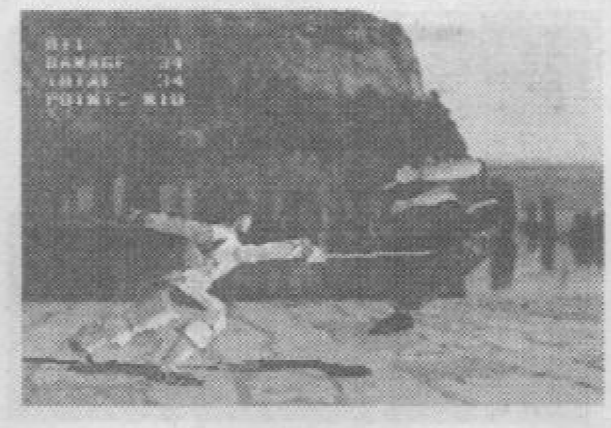


技名:跳翼刃
指令:↓↘→□
判定:中

周瑜



技名:鹏狐烈破
指令:→↓↘△
判定:中



技名:丽尖翻舞
指令:→↓↘△□□△
判定:中中下



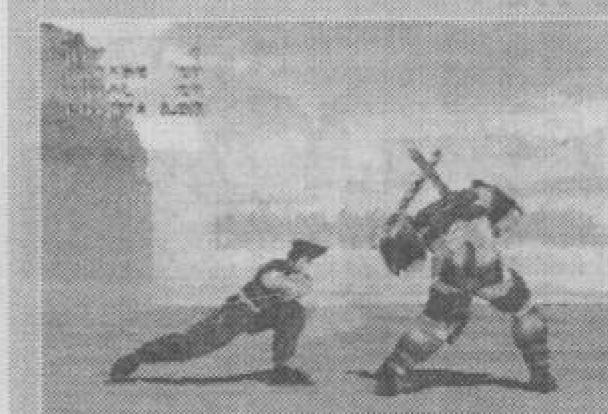
吴国虎将　文武双全

武器:双剑"飞燕"

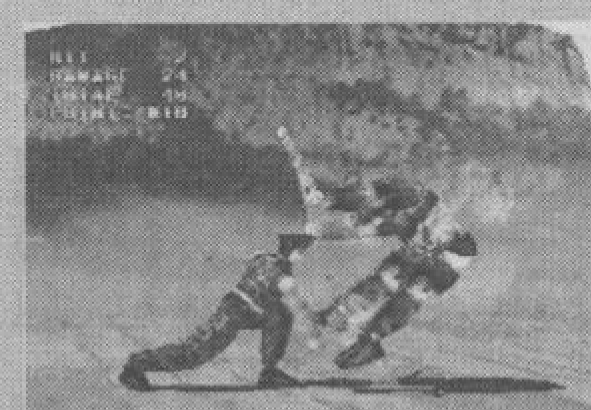


技名:翔旋栽轮
指令:↓↘→□□□□
判定:中中中中下下下下

陆逊



技名:疾地双袭
指令:↓↙←□□
判定:下中



技名:疾步双落
指令:→↘↓↙←□□→□
判定:下上中中



孙权麾下　左膀右臂

武器:双鞭



技名:豪咆
指令:↓↘→□
判定:中

太史慈



技名:翻狼
指令:↓↙←□
判定:中



技名:虎狼冲
指令:↓↘→△
判定:中



绝代美女　再世风华

武器:丽玉锤



技名:奏乐
指令:→↓↘△
判定:上

貂婵



技名:桃白泉
指令:→↓↘□□
判定:中中



技名:怜彗翔
指令:→↓↘△
判定:中

HERE COMES A NINTENDO 64 DISK DRIVE!

任天堂 64DD 大剖析

文/黄昌星



去年年底，N64 史上最轰动的新闻，应该就要算是“64DD(64 DISK DRIVE)”的正式亮相了。这部背负了“只有N64 才能改变游戏”的强力扩张性周边，到底有什么奥秘呢?现在,就请各位有心人士和我们一起来探索吧!

具有双重的功能

不少人把 64DD 磁碟机和一般磁碟机画上了等号，而且也有很多人认为“64DD 的容量好象比 CD—ROM 小了很多，不适合大容量游戏的要求”。实际上 64DD 是一种划时代的崭新媒体，同时具备有目前各种记录媒体的优点。

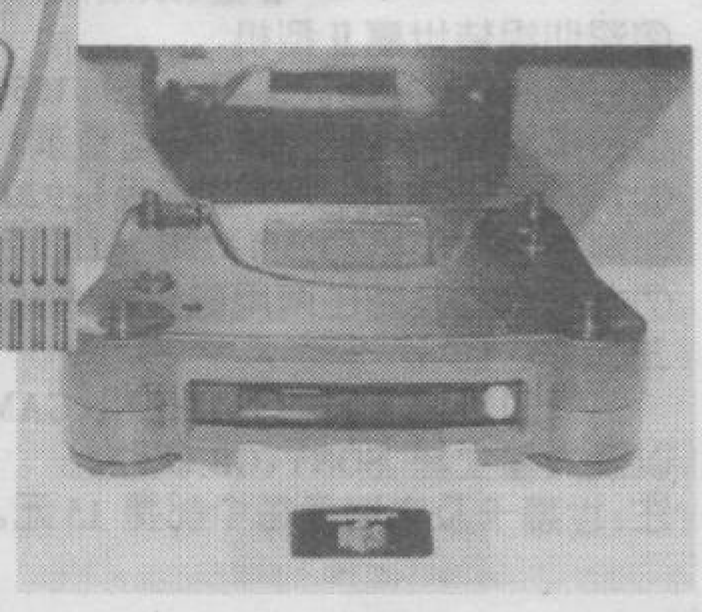
先让我们来看看目前最常用的四种媒体：ROM 卡、软盘、硬盘和 CD－ROM 光盘和 64DD 在各方面的比较。

	容量	速度	寿命	价格	易携带	可改写
软盘	低	低	短	低	是	是
硬盘	高	高	不稳定	高	否	是
ROM 卡	低	高	长	较低	是	否
光盘	高	较低	长	低	是	否
64DISK	较高	较高	长	较低	是	是

通过上述的比较和并参照 64DD 的基本性能表，可见 64DISK 拥有约 45 倍的软盘存储容量，而数据传输速度则相当于 5.4 倍速光驱（次世代主机 PS 和 SS 都是用 2 倍速光驱），同时其 75ms 的访问时间是光驱（200ms 左右）的近 3 倍 。

另外，独特的设计使得 64DD 可以把其 64MB 的专用磁盘分为 ROM 区和可读写区两部分，ROM 的基本容量是 32MB，根据需要 ROM 区也可以占据全部 64MB 的磁盘空间，这部分是用于存储游戏程序及图象、音乐等重要且固定的数据资料，我们可以把它想象成是一块 32－64MB 的 ROM 卡带，这样的容量最多可以装下 8 个象《超级马利奥 64》那样精彩的 64Mbit 游戏（请注意：1BYTE = 8bit），再加上 64DD 可以配合 N64 主机的 ROM 卡带一起使用使总容量再度提升，并把最常用的资料放在 ROM 卡带中以实现超快速读取，64DISK 里则存放游戏的基本剧情设计和各式各样的道具、多彩多姿的角色资料以充实游戏整体性，所以在应付一些需要超高速、超大容量的超级大作上，根本不会构成威胁。

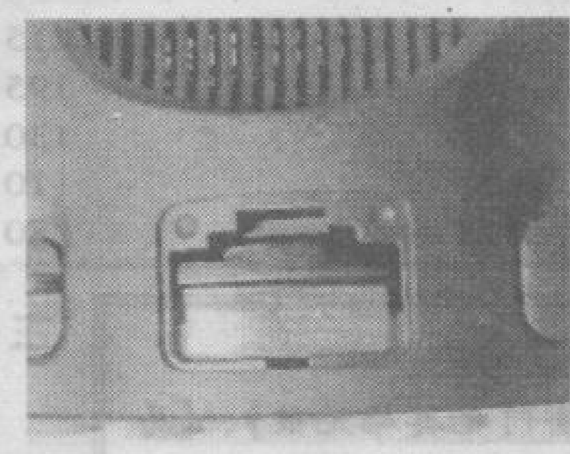




▲▶ 64DD 和 N64 主机之间只靠突起的连接介面固定，而电源则是由 N64 供给。

64DD 基本资料

●媒体	磁记录式双面 DISK
●DISK 容量	64MB
●可读写区	最大 32MB
●访问时间	只读区平均 75ms
	全盘读取时 135ms
●数据传输率	平均 790KB/秒
	（相当于 5.4 倍速 CD—ROM）
●本体尺寸	260mm × 190mm × 78.7mm
●DISK 尺寸	101mm × 103mm × 10.2mm
●重量	64DD 本体 1.6kg
	DISK 43g



▶装置于 N64 上的扩充内存卡也是 64DD 的必要组成部分之一，厂商特意在其上注明：“不可任意拨掉”。

64DD 本体·N64DISK·扩张内存卡 3个加起来才是64DD的全部!

64DISK 的可读写区最多可以达到 32MB，这部分是用来存放玩家的资料。32MB 是个多大的记忆容量呢?你知道 PS 的记忆卡容量是多少吗？只有 16KB（＝128Kbit），也就是说每张 64DISK 即相当于 200 张 PS 记忆卡。这样，N64 就拥有了“改变游戏趋势”的能力，玩家可以存入自已所独创的游戏模式、或是添加软件商提供的补充游戏资料而使旧游戏焕然一新，甚至今后的游戏可以是仅由软件商在 ROM 区提供工具、图形及音乐等基本的资料，游戏的剧情、人物、玩法全部由玩家在可读写区创造。难怪任天堂敢宣称：“只有 N64 才能改变游戏！”

秘技天地

秘技天地 方偏技秘

主持人:风马

MJ JI TIAN DI

黑龙江的一位叫马克达的玩友来信告诉我:风马的意思并不应是中风的马,也不应是风中的马,而应是“会旋风腿的马(杀意马?)”,或是“会旋风裂斩的马(霸王马?)”——(特工黄语:马王丸……)。他还说:风马要想膘肥体壮,就需要“充足的草料”(我想他是在指秘技的投稿吧)和“要吃夜草”……。面对堆积如山的秘技投稿,“草料”是不愁的;至于“夜草”嘛,我也在天天加夜班呐。可我怎么还是象骑士唐·吉诃德的老马一样呢……,说不定哪天就会不支倒下,要请这位马玩友给我做“马”工呼吸,死马当做活马医,才能使我继续我的“马”生(马的一生,类似于人生)!

鉴于此,这期我就没有登秘技,全部都是玩友们喂给我的“草料”,并且是在夜里完稿的。也许……,嘻嘻(想入非非状)!

FC 太空战士Ⅲ FP 6

得到隐藏的大量金钱:在托瓦尔村(トツワル)北方的无人城堡,进入至墙上有4盏灯的地方,调查右数第一盏灯,则打开右侧墙上的一条暗道,通过暗道可获宝箱;随后进入**えんたくのひろま**(会议厅),右边方块墙上方有条秘道,进入方墙即可获三箱钱(要仔细找)。

甘肃兰州 黎明

马语:唉呀呀呀呀呀呀……(转换成马语应该写成“唏溜溜溜溜溜溜……”),莫非“黎天王”也爱好电玩,竟也看我们的杂志,进而还投稿给本栏目,太感动了!(旁人:瞧他那样儿!唉,还是别点破他吧!)黎天王传旨让本社选编秘技偏方,其实本社已经要出版《秘技宝典(续)》了,是由风马主持编辑的。但由于篇幅所限,不能加入太多的偏方。也许将来会有机会编个什么“秘技偏方大全”之类的吧。

FC 无赖战士 FP 7-1

最终级密码:①GOOD;②FLAG;③JOKE;④ONCE;⑤PAIL;⑥GOAL;⑦ICHI。

湖北宜昌 张奥

FC 重装机兵 FP 6

奇妙的加血法:先在镇中的战车服务店买一样战车工具——医药箱;再让主角去旅馆加满HP;回到战车上使用医药箱,把手指光标指向主角名右边的空白处,按A键确定,便可看到主角HP被加到10000以上,再用一次会到15000以上。不过,这也与个人情况有关。但使用此法后再用其他物品加HP,则会白忙一场。

江苏镇江 日天

SFC 勇者斗恶龙Ⅵ FP 4

比美取胜法:俗话“人在衣服马在鞍”,参加选美大赛当然必须穿着华丽的衣衫(装备),现有四种装备组合方法:一、塞巴斯头盔(**セバスのかぶと**)+拉美亚斯之剑(**ラミアスのつるぎ**)+斯费达盾(**スフィダのたで**)。二、奇迹之剑(**きせきのつるぎ**)+神秘之甲(**しんぴのよろい**)。三、兔女郎装(**バニースーツ**)+鱼网丝袜(**うなみみバンド**)+小兔长耳帽(**すみタイツ**)。四、白金道具(以**プラチナ**开头的道具)。比美大赛共有8场。1、没有太大限制,普通装备即可胜出;2、派男性参加,用以上方法二;3、无性别,只要再用方法二;4、女性上场,方法三;5、男性,方法二;6、无性别,但须满足方法一的所有条件;7、需派怪物参加,方法四;8、无性别,无装备限制,却是最难的一场,须尽量把最好的装备给一个人,能否胜出就看你的运气。

广西靖西 黄一哲

SFC 大盗伍佑卫门Ⅳ FP 4

如何得到必杀技:在小雅这版镇子上方的一间屋内,有一蒙面大汉会给你150万元钱,请你代买四样东西,它们分别是:**しろたき**,最低价30万元;**とうふ**,最低价40万元;**わぎ**,最低价10万元;**ぎゅうにぐ**,最低价70万元。完成后,便可得到木偶与小雅的必杀技。

广西靖西 黄一哲

GB 雅典娜Ⅲ FP 4

隐藏道具:①ARETHA 1:在**ハロハロ**村的**ストアハウ**中最左边屋子左上角的箱子中,作用是可在地图画面随时将HP加满;②ARETHA 2:在**ハロハロ**村的**ストアハウス**中最右边屋子装有花**かざり**的箱子下面的箱子中,作用是可将全员的等级加至最大(100级);③**マピスの光**:在“虹の町”中的一个屋子里的瓦罐之中,作用是周围出现花环(有效时间为180秒)。

隐藏敌人:在“地下城への道”,第一个叉路口向右行,第二个叉路口向上走,原来走进了死胡同。但若走到死胡同尽头,可发现隐藏的CHR1,打败它们可得到**ペンタドラゴン**。用它制出的道具可在战斗中加HP。另外,在游戏后期还有一处类似的死胡同。走到尽头可遇到CHR2—3台GB!打败它们后得到的道具可在战斗中给敌人重创(可使敌队每人损HP1600左右)。

沈阳 吴晓祎

GB 米老鼠5 FP 7

选关密码:2、BACK,3、FULL,4、GRIN,5、WHAT,6、BOSS,7、COCK,8、DRIP,9、BULK,10、HINT,BOSS1、SLAP,11、SPOT,12、BLOW,13、GRIP,14、TRAP,15、BILL,16、WALK,17、DROP,18、FLAG,19、HOST,20、TYPE,BOSS2、JUMP,21、MELT,22、FRET,23、RENT,24、LEST,25、JURY;26、MEND,27、SELL,28、TICK,29、NICK,30、SOFT,BOSS3、PECK,31、YARD,32、REST,33、SOLD,34、FROM,35、THAN,36、CENT,37、POST,38、HERS,39、SILK,40、CHIP,BOSS4、JOWL。

武汉 李辉

MD 真人快打 3 FP 6

双人练习法：在标题画面中，光标指向第一行，按住 ABC 三键再按 START 键，可出现双打练习画面；这时每人可选择 8 人进行对打练习，时间无限，每当一名角色战败，后面的队友会自动出战，很有连续性。

安徽马鞍山 崔战利 黑龙江大庆 郭清迈

MD 明尼苏达胖子——台球传奇 FP 5

隐藏角色：在玩 14 剩 1 式打法时，若选择困难打法，那么主角明尼苏达胖子就会与你比赛。他的高超球技简直不可思议。

黑龙江大庆 郭清迈

MD 太空战士——魔法战士 FP 4

隐藏的召唤兽"幻蝶"：当主角一行救下克莉亚时，由于她中了毒，西农会让主角去原时森林抓三只原色蝴蝶。当主角抓完三只蝴蝶救活克莉亚之后，再去一趟原色森林，便会在叉道内发现一只大蝴蝶。如果主角上前，它便会主动攻击主角，击败它后便会得到"幻蝶"。

快速升级法：当打到"月之章"时，主角一行会在一村庄里碰见一王宫女大臣，她答应你只要帮她抓住"火龟"，便带你进入王宫。在你去抓"火龟"的山洞内，有许多洞，除了一个洞内有"火龟"外，其余全是"水晶龟"。水晶龟很容易击败，而每击败一只"水晶龟"，每人便可得 800 格经验值，当时你升一级也只不过需几百格经验值而已；并且可以将抓获的"水晶龟"拿去卖钱，真是"一石二鸟"之法。

湖北襄樊 罗晓东

MD 终极真人快打 3 FP 3

选择十种结局：在菜单画面按 C、右、A、左、A、上、C、右、A、左、A、上，在八人组队战中最终胜利后，会出现对战码，选择结局，共有十种，如下：①普通结局；②玩小蜜蜂；③与 NOOB 对决；④观看必杀技 1；⑤观看必杀技 2；⑥观看必杀技 1、2；⑦与 SUB—ZERO 对决；⑧与真人 SMOKE 对决；⑨观看必杀技 3；⑩观看必杀技 1、2、3 和友谊之礼、还童术。

沈阳 马大壮

MD VR 战士 2 FP 5

选用 DURAL 法：在选人画面中使光标定在人物最左方（从结诚晶开始），摁住右不放（这时光标会从左至右快速移动）；当光标移至最右方时会重新再移至最左边，这样让光标从左到右、由右再至左不停地移动；移动五次以上时，电脑会用英语喊出"一、二、三、四"等数字；移动八至十次时，会听到一声响，这时把光标移到人物最左方（结诚晶头像上），再向左移一格便会看见屏幕上侧人物放大图像已经是 DURAL——水晶战士了。

济南 车翔

MD 沙丘 FP 6

停滞敌采集车法：COM 的香料收集车很快会把资源抢干净，你可以派出一名小兵攻击 COM 的采集车，它 100% 会将小兵碾死。可笑的是，碾死小兵后采集车就会象死一样不动弹了，这样，全地图的香料便都是你的了！

武汉 李秋风

MD 光明力量 Ⅱ FP 6

多走了一格：在战场上，当己方一名成员移动时，若他所能到达的最远处恰好有一名同伴的话，这时，若这名成员移动至同伴的前一格与同伴这一格之间时按一下 C 键（或 A 键），即可走到同伴后面的那一格。比如，甲机动力为 6，就是说可以向上走 6 格，而第 6 格恰好有一位同伴；这时，如果走到第 5 格与第 6 格之间的时候按一下 C 键，即可以"穿"过同伴乙，走到第 7 格的位置。

河北刑台 疯马 田云龙

马语：世上的事确是莫测，有人不想被人称作"疯马"，而有人却偏偏自己起名叫"疯马"……不过，这"匹"马虽自称"疯"，心还是挺细的，发现了不少东西：①发现去年 12 期中某条 FC 秘技是从《××》上抄来的，这里虽不明说是谁了，但请有此类想法的玩友们断了念头吧！群众的眼睛是雪亮的。②去年第 8 期本栏目中底图上的拼音文字拼错了。风马一看，不得了啦，"秘技天地"怎么变成了"麻将机天地"?!"老表"呀，这种事我们私下说不就好了嘛！另外，你问的拍摄游戏画面之事是比较麻烦的，象你所说的"拍马屁"或"拍马头"当然行不通。告诉你基本的条件吧：专业的相机、专业的技术。只有这样才能将电视上的游戏画面很好地拍摄下来。

ARC 侍魂·天草降临 FP 7

自杀技：在任何一局中，输入↓↙←+START，己方角色会立即自杀，如果还有下局比赛的话，一开始就会怒槽全满。其中，霸王丸与牙神幻十郎两位自尽非常壮烈。

上海 毛志承

ARC METAL SLUG FP 6

巧打第 3 关的小 BOSS：先装备好充足的弹药，在与他的战斗中（够凶悍：重机枪 + 手榴弹 + 高速度），当 BOSS 还在左边时，迅速跳上右边的由下往上数第一层石崖蹲下；这时 BOSS 会逼近，先赏他一颗手榴弹，他会后退并也跳上石崖射击；这时乘机猛射，随后 BOSS 又会逼近，再扔一至两颗手榴弹，他又会后退跳上石崖射击……反复多次，即可击毙 BOSS。

武汉 黄伟

ARC 霸王忍法帖 FP 3

暗超力的简化：如果按正确出招方法出暗超力是比较复杂的，不过笔者发现了一些"简化"的方法，在实战中颇为有效。

撒克：四门杀·逆鳞（正）A·B·B·B·→B

（简）AB·AB·AB·AB·→B

凯米：暗火炎阵·鬼缚（正）↘A·A·B·B·→B

（偏）A·B·B·B·→B 或 AB·AB·AB·AB·→B

雷牙：雷神降临（正）A·B·B·B·→B

（偏）A·B·B·连按→和 B 键

鸦:狂刃(正)近 A · C · BC · B · →B
(偏)近身连按 C 键几次后,再 连按→和 BC 键
凤凰:凤凰飞翔(正)近 D · D · A · →B
(偏)A · 连按→和 AB 键
鬼姆:灭杀 · 铁拳诛(正)↘A · B · →B
(偏)A · 连按→和 B 键
娜美:无箸流瞬击 · 尘(正)↘A · →A · →A · A · →B
(偏)连按几次 A 后,连按→和 AB 键
霞:奥义 · 花蝶缭乱(正)近 B · B · A · B · →A
(偏)A · AB · AB · AB · →B
云仙:怒涛 · 炎狱杀(正)A · B · B · →B
(偏)连按几次 A 后,连按→和 B 键
兰丸:命露散华(正)A · B · A · B · →B
(偏)A · 连按→和 AB 键

广西玉林 蔡兴宁

ARC 双截龙 FP 5

定版秘技: 满足下面三个条件:①选用 BURNOV;②时间只剩 2、3 秒时用超杀(←蓄→+2 键)击中对手;③时间结束时,只要不到版面最右端或刚好到达。如此便可定版,下面事宜,各位就去自行处理吧。

河南周口 王刚

ARC 龙虎之拳 2 FP 8

KING 的上天: 跳跃至顶点时输入超必指令→←→↘ · B 成功的话可以连续挥拳至天上。在挥拳中一定要至少击中敌人一次,待升至画面顶端后会从画面下升上来,此时已告无敌,输入↓↑ · B 既可停在半空,在空中行走。也是一种在体力较多时的无赖战术。

河北廊坊 JOE HILL

ARC LIGHT BRINGER FP 7

恢复原状: 当你被毒气变成小动物时,只要碰一下能令你失血的东西(如钉板、火池、史莱姆等),就会恢复原状。这可比自己恢复划算得多。

巧打第三关 BOSS: 第三大关 BOSS 周围有三颗钻石不断围绕着他旋转、让你很难靠近他。但是你在这个 BOSS 从天空落下之前先走到它即将落下的地方(它的影子上、不过走上去时当心敌魔法师会放出毒气)。以两秒按三下拳的速度按拳,这样可以在 30 秒内解决 BOSS、不过弓手和魔法师不适当此工作。

巧打最终 BOSS: 最后的 BOSS 你根本无法接近,这时你可以手持盾牌,晃过 BOSS 放出的光球后走近它,它便会跳起后给你一刀,由于你有盾牌所以没有倒下去,反而 BOSS 毫无抵抗的落在你面前,猛揍它一顿吧。如果你拳按得足够快,盾可以用两次(盾最好给攻击力强的战士或剑士)。如果你选了魔法师并有大风魔杖的话,那对最后的 BOSS 的战斗就可以简单一些了。你先把它打掉在地,它起身后不会马上攻击你,而是原地喘气;你的工作就是站在旋风(蓄力攻击)可以打到 BOSS 的地方,并在 BOSS 喘完气的一瞬放出旋风,BOSS 马上又被吹倒,一直重复就可轻松通关。不过关键就在你放旋风的时机把握的怎样了,"宁可先放也不能晚放"这就是秘诀了。

四件终极武器: 通关后吃完分数马上走到女神身边,显示出女神说了一句话马上走到版面下方,这时会出现一只兔子,随后会变成一个兔女郎,说了两句后就变成了四件终极武器。

战士的加强型的护手: 此护手虽然不是终极武器,但是威力是所有武器中威力最大的(除了剑士手持烛台时放出的剑气),而且时常可以打出会心一击。取得方法如下:第三大关一开始的石室中有三条路可走,其中向左的和向右的两条路都可以取得,但是我建议选择向左的一条。进入后就顺着一直走,当走到一个没有敌人的版面就要注意了,这里有两个踩踏开关和右下的三尊石像,你应当踩上方的一个开关,然后将三尊石像破坏;这样宝箱便会从天而降,最后再去踩下方的那个开关,切不可踩完第一个开关马上踩这个开关,否则就没有宝箱落下来了。

魔法师的大风魔杖: 你在一开始无论选哪条路都会进入这个版面,这个版面同样没有敌兵。在这个版面上方有一排石像与版面的最上角形成一个三角,在这个三角中还有一根石柱,你要做的就是先破坏这根石柱。切不可先去破坏那一排石像中的任何一个,这样宝箱会从天而降,一起下来的还有加强型的弓(没有什么特别)、冰之护手、雷神之剑。

隐藏的财宝: 这也是一个奇特的版面,在第三关一开始选择向上的那条路便可到达。这个版面分两层,当你在上层把四个敌兵中的两个"干"掉后,版面上就会出现两个箭头,提示你向下走。但如果你从上方的一个箭头处走下(打过的人也许知道如果这样正好会走到钉板上,幸好失血不多),然后去踩靠右边的一个开关,这样财宝就会落下。不过这样的话石头也会跟着一同落下,吃完分数再去踩另一个开关,就会有两只宝箱落下:一只是火之魔杖,另一只装的是加强型的魔杖,物理攻击是其它杖的两倍。有了它魔法师也可去抽第三个 BOSS 的血。

上海 ×盛

马语:×盛,你的签名比较艺术,至使我拜了半天(约 30 秒)也无法弄清,只好"×"一下了,对不起!)

SS 命令与征服 FP 7

选关密码: NOD:(A 碟)1、OSKUBG205,2、OSKUBRT4Z,3、GOIBKO6EN,4、OSKUCC9W5,5、GO02G7YJ2,6、SCUHO3BTQ,7、WWMVVH3I2,8、OSTA5FVYW,9、I7D3SIK2F,10、WWMDN88D1,11、TEQX98LTD,12、0GKQLXMCA;GDI:(B 碟)1、0YGYCCL3S,2、UD0455SXU,3、WWMVUAOPI,4、0GWI68206,5、CNX4WPRAI,6、0GERBDSHY,7、M9SXLSHTH,8、OC145W1H4,9、0HNVUK102,10、YXNDC9TEP,11、0G4HP1VEG,12、D5CJWLZB2,13、D5PEH43NA,14、OS2LAO90I。

无限原子弹、激光、轰炸机法: 在游戏进行中按 C 键,会出现生产界面菜单,然后顺序按:A、B、C、左、下、右、上、左、下、右、上、A 或 B 或 C。最后的 A 或 B 或 C 为:按 A 是原子弹、B 是激光、C 是轰炸机。此法可在游戏进行中任一关任意时间无限次使用。

云南昆明 陈真

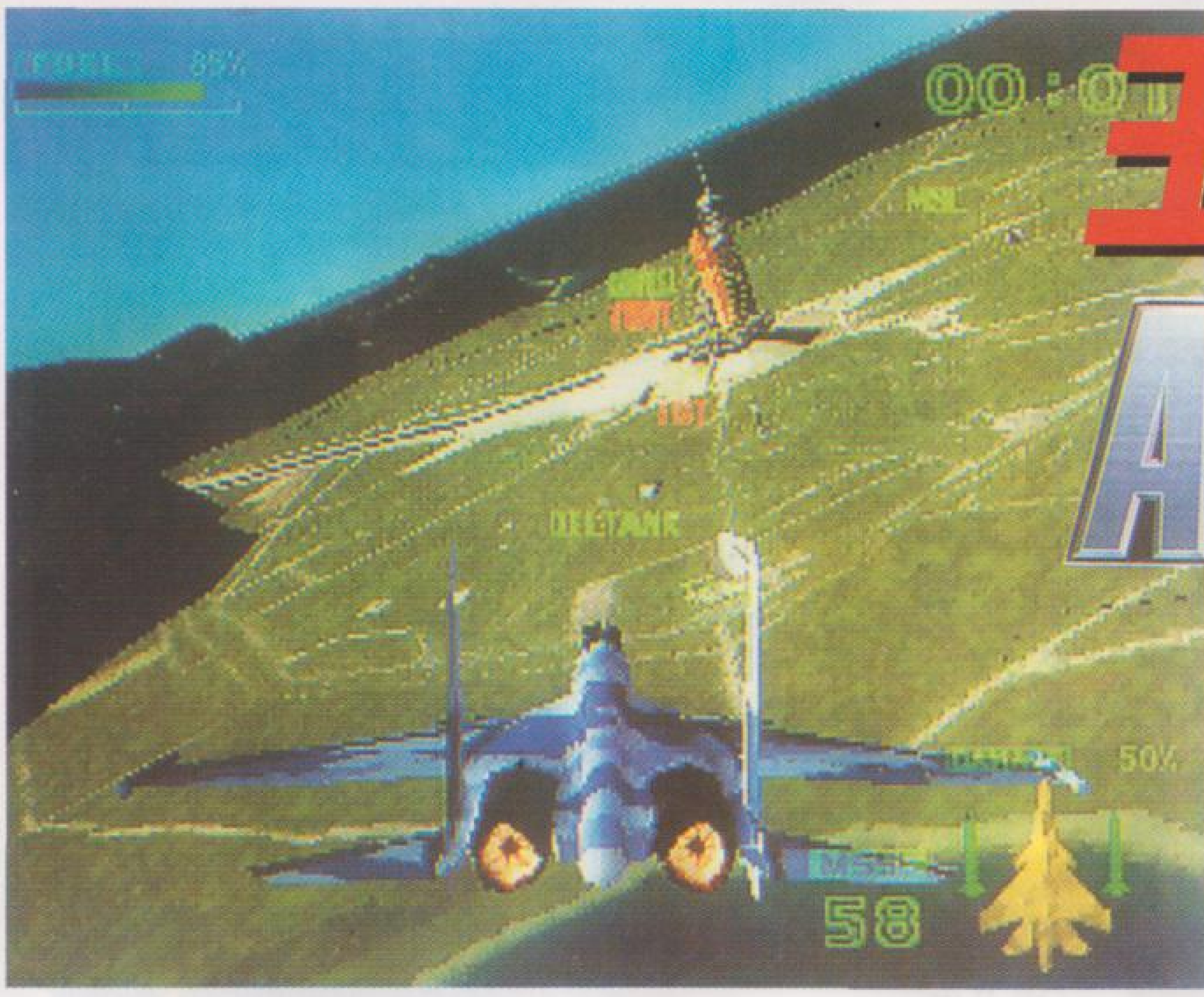
马语:这期真是热闹,前有"天王",这里还有"大侠"……

底图作者:XGB



VR前锋2
VIRTUA STRIKER 2
●使用MODEL 3基板开发
●保持前作的风格及操作
●增加了全新的游戏系统
●加入了真实的广告牌
机种ARC
厂商SEGA
类型SPG
JAPAN
11
adidas
BEAMS
SPOON
Sanwa Bank
Coca-Cola
SUMITOMO BANK
Uniform Circus
adid

王牌空战2 ACE COMBAT 2



比起一代来有更加华丽的画面，新增一倍以上的任务，更真实的空战体验，这些只要你看到OPENING时就能感受到了吧。

PS	厂商NAMCO	类型3D · STG	CD-ROM
	发售日预定97年		

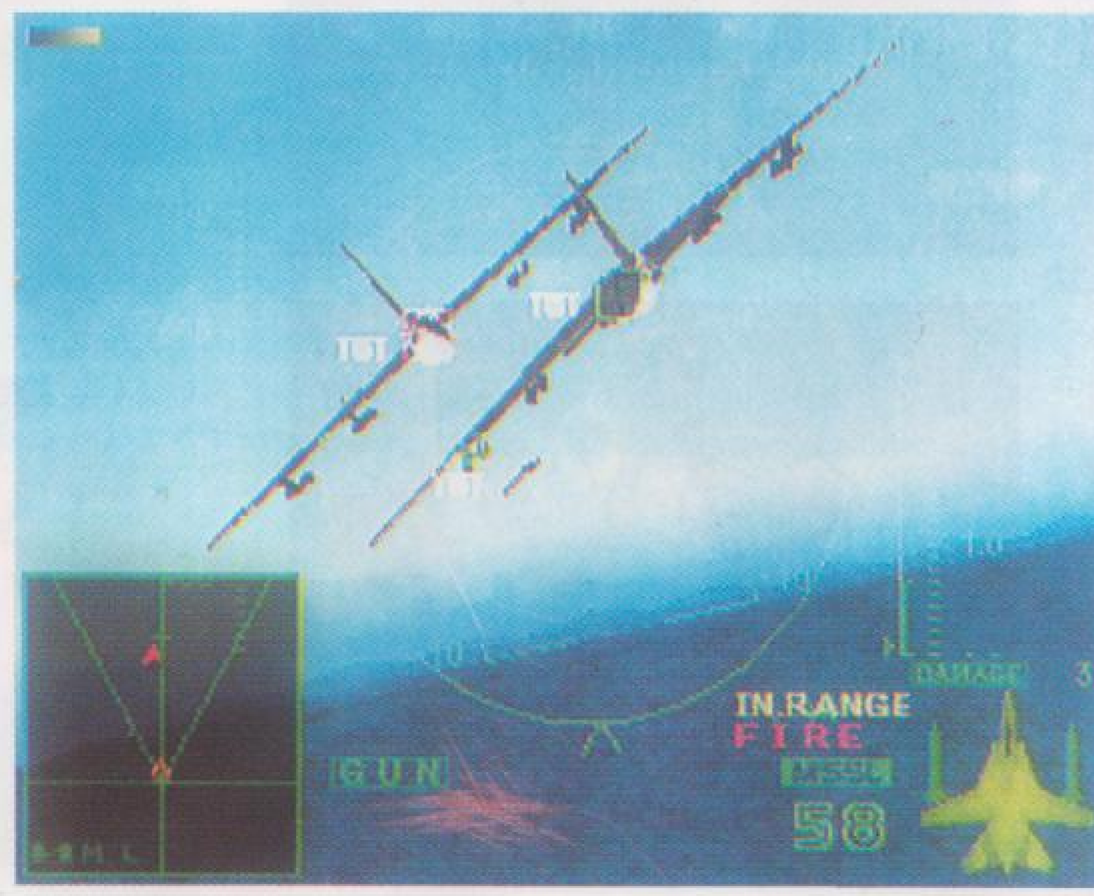
驾驶王牌战斗机的王牌飞行员再度出击！

PS的《ACE COMBAT》因高移植度而广受好评，如今续作即将出现。这款游戏的品质绝对要比前作好：画面、音效、操作性等均有良好的表现。尤其是游戏中所设的任务比前作多出一倍以上，其中还包括阻击敌人投放的补给物资、保护基地免受攻击等复杂的任务。爱好空战的玩友们敬请期待吧！



↑这是后视角，从这里可以看到很广大的战斗空间。

→这是坐舱内的视角，基本上与一代是相同的，在这里能看到更详细的战斗数据。



继承了前作的写实风格，游戏中采用了许多国际上著名的现役战斗机，不但画得十分逼真，而且性能的区别也十分明显。

大人气的战斗机！



TOMCAT



EURO FIGHTER 2000



FLANK



FISH BED



FIGHTING FALCOM

玩具总动员之GAME前线篇



←来自《樱大战》中的真宫寺樱、大神一郎等Q版战士。



←五款SEGA版SONIC溜溜球，来一起溜吧！（溜不好瞎溜……）



→哈哈，“噗哟噗哟”炊具登场，厨房中也GAME化了（？）。

天使在人间？！





↑两组“铁拳”队伍中，孰正孰邪你分得清吗？（均来自《铁拳2》）



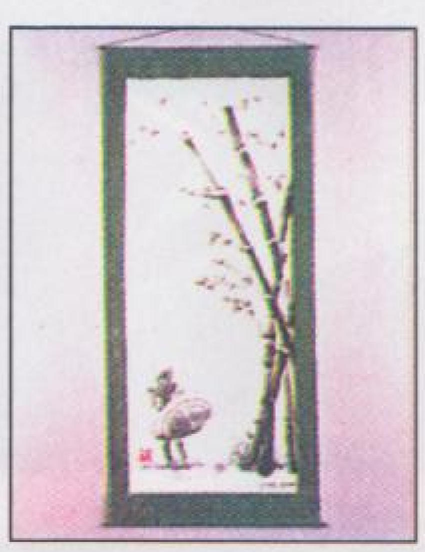
→一群来自《天草降临》中的迷你壁毯「战士」。

作为《95典藏本》中“模型首办最前线”及今年第2期中的“GAME休闲篇”的续作如今诞生了！

此次的内容与游戏的关系多了一些，不似“休闲篇”中那么休闲了，来坐好，与我一起徜徉在这令你兴奋的世界中，让这些可爱的“天使”们伴你度过这充满希望的春季吧！











←又一群来自「侍魂」世界中的「壁毯」战士（不是MINI版本）。





↑←《'96格斗之王》的钟表、复写画是否能独霸市场呢？





↑遥望天草城，霸王丸立志除魔。



↑来自《风云默示录2》中的凤凰脚，很华丽吧！

乱舞

97年第一次与大家见面，但愿本栏目与“超乱舞新闻”能得到众位玩家的认同与支持，Thank You！

96年SNK可以说结出硕果累累，从《龙虎之拳外传》、《神凰拳》、《霸王忍法贴》到夏末的《'96格斗之王》、《风云默示录2》以至年末的《天草降临》等等，以及众多名作的次世代移植计划的成功且造成了一股空前的“格斗热潮”，加上其它公司的格斗作品的浪潮汹涌，此股潮流似乎融成了一团烈火，熊熊在我们心中燃烧。

今年刚开始已有两部让大家心动的游戏即将出笼：《真说侍魂烈传》和《REAL BOUT饿狼传说SPECIAL》。相信今年SNK会更让大家“心甘情愿”的，起码是“心花怒放”吧！

——SHADOW PHOENIX



→群弹乱飞，着家伙吧！



←らい、やだね！！！大蛇难登场！



→《REAL BOUT SPECIAL》中金家藩的凤凰脚较前代更为“辉煌”。

→哈哈，我风间苍月的功夫很诡异吧！





←哼，即使你是KING，也只有挨打的份儿。

↓对银发壬大叔，法国女侠夏洛特有获胜的希望吗？



空牙2001

WOLF FANG

SS	厂商XING	类型STG
	媒体CD-ROM	

完成度 100%

对于熟悉"WOLF FANG"的朋友这款作品可以说是值得期待的，这位有些象高达的机械战士可是个出类拔萃的正义先锋呀！快快与我们的战士踏上斩杀邪恶之旅吧！



钢牙之狼再临战场！

自从街机登场博得广大好评后，这位"狼"战士又来"袭击"次世代阵营了，此次它选择的是有光环的SS。

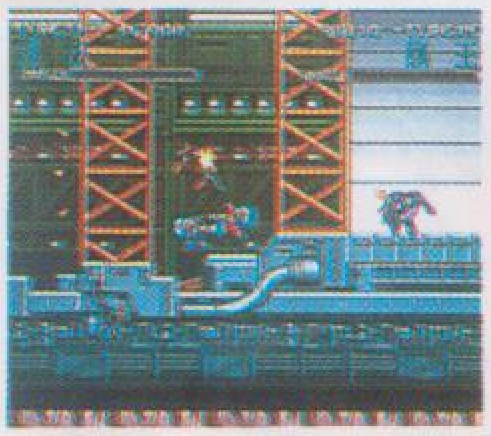
游戏采用横卷轴进行，与早先MD的《EX机动战神》有些类似，你操纵的是被称为"装甲机兵"的机械战士，与前来挑战的未知邪恶敌人进行战斗。这次的SS版本完全是街机的移植版本，在声音及动作方面还做了不小的改良，令得SS版比ARC版更加出色，相信是STG抑或是ACT迷的话都会在此GAME中找到许久未有的感觉的。来吧，龇出锋利的牙齿，号出寂寞的怒吼，FIGHT!



←进行攻击共取得四种武器。

捍卫长空 狼之利牙

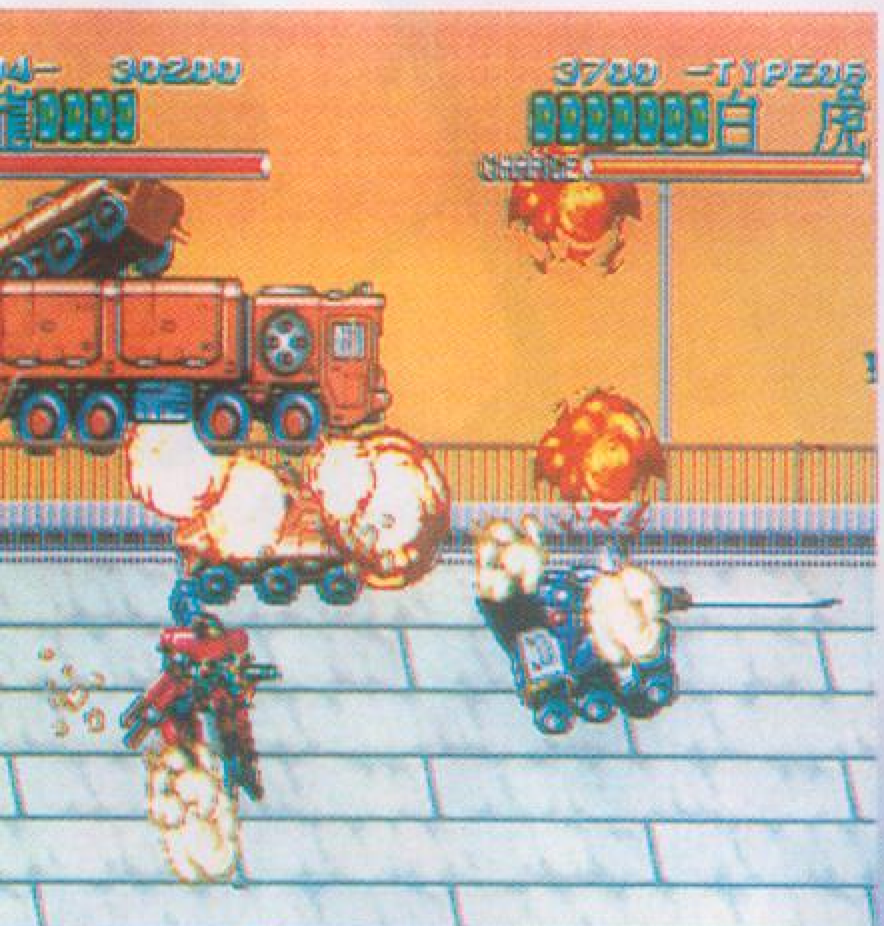




→收集特殊道具会有复活的可能。

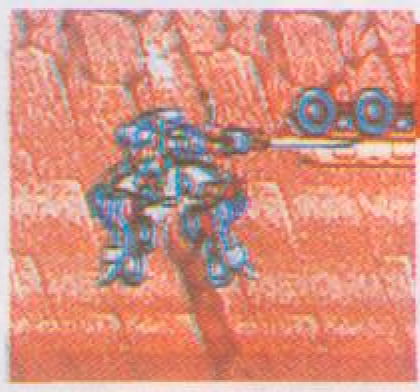


↑←游戏总共有5关，其中会有分歧点，使得游戏更耐玩。



组合成自己喜欢的机械战士！

此游戏最大的特点就是游戏开始时可以自己利用各部分的装置组合一名机械战士，根据组合的不同你将操纵不同的战士出击，有趣吧！



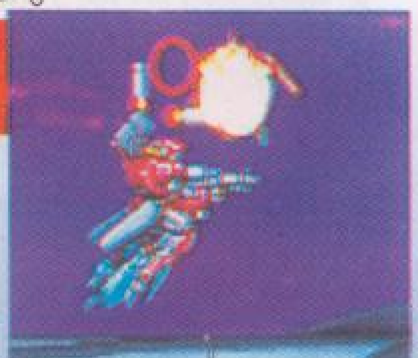
TYPE-45 龙王

←从身体可射出炎之雨，腕部攻击力及脚部跳跃力均很优秀的战士。



→总共有64种组合方法，很厉害吧！

TYPE-09 雪风



→身体装有追踪导弹，腕部攻击范围很广的机体。

大迫力的OPENING

用3DCG描绘的装甲机兵在战场上格斗厮杀。





OH, HOT!

动感无限！！！

火热，火热，火热，火热！！！



7位（实为9位？）充满个性的热血战士在这虽然搞笑但也热闹非凡的战场上各显神通，为将对手打倒不惜“生命”。N·G版推出后虽未掀起太大的波澜，但SS的移植版在3月登场后必将令此GAME身价大增，尤其是此游戏的缤纷画面势必让许多小朋友流连忘返，欣喜不已，哈哈哈哈……



↑看啊，BONUS君也登场啦！





WAKU WAKU SEVEN

わくわく7

据说集齐火热城市中的火热公园中的7颗“火热火热珠”，便可实现任何愿望。看，故事多么老套，又是“龙珠”的翻版？！

火热 火热7



SS	厂商SUNSOFT	类型FTG
	媒体CD-ROM（加扩张RAM卡）	

感天动地火热情！

HOT 华丽必杀

本作中除了普通的必杀技外，大家可以看到画面下的“火热槽”，通过槽中POWER值的积累，可以发动四类的技巧，看吧！



↓TESSE小姐的必杀攻击后会令自己POWER UP!





↑充满爆裂感的必杀攻击。



↑在“超级模式”发动中，攻击力POWER UP!



↑雷的此系攻击很有气势吧！

↑WARNING！此技防御不能！

HOT 人物资料

充满个性的角色各具魅力，为何而战：好奇心，自己的事业，疯狂的野望……哇，各怀“鬼胎”呀！



爆皇雷

↑在火热城居住的喜爱冒险的中学生，是个一开始行动就停不下来的小子。



DANDY·J

←活跃于世界各地的热血冒险家。



MARURUN

←和迷途少女麦一起行动的可爱森林动物。



牧原ARENA

↓擅长体育的女中学生，以必杀技为学校选修的中学生。



POLITANKU Z

→火热城市中央警署署长，德川超十郎与警犬共同在一起的战车。



TESSE

→被伦博士改造的第七个自动人形玩偶，象个小巫女。



SLASH

→为了打倒魔物而从魔界出来的魔物猎人。

THE KING OF FIGHTERS '96

相信《'96格斗之王》的土星版本大家早已尘封了吧，去年12期及《'96格斗天书》中介绍两位BOSS均未有图片说明，这里呢，就向大家作个图文并茂。也许许多玩家已对这不屑一顾了，但要明白还有更多的朋友是没有看过这两位来自'96的FINAL BOSS!

GOENITZ



性情残暴的OROTI一族的牧师，玩过《96》的人都会说他很“流氓”，（招术与《天草降临》中的风间苍月类似），且随时都能出超杀总给人以极为可怖的感觉……

腕电～真空波



←↙↓↘→＋任一键

←通过按键来确定强力暴龙卷的位置。

腕电～磨灭



↓↙←＋拳键

←类似薇思一式腿技的上段攻击技。

冰河



↓↙←＋拳键

←瞬间消失，令人防不胜防的速度型招式。

超 真人稚女・靶



（气满时）↓↙←↙↓↘→＋拳键

↑捕猎敌人，龙卷包围，极度乱舞。

超 黑暗哭泣



（近身）→↘↓↙←→↘↓↙←＋轻拳

↑一声“永别了”之后用龙卷对付敌手的杀招。

超 真八稚女・蛟



↓↙←↙↓↘→＋拳键

↑利用突进冲击的乱舞技后将敌人掷飞。

再次提示：首领你也可以使用。

角色选择画面时，按住开始键的同时，输↑＋Y・→＋A・←＋X・↓＋B即可。

神乐 CHIZUKU



众所周知她是守护三种神器之一的神乐家末裔，虽然功力不象GOENITZ那么深厚，但用好了她也是会让你挠头的。

百活　天神之理



→↓↘＋拳键

←利用分身向对手使出的对空技法。

百八活　玉响之瑟音



←↙↓↘→＋拳键

→反射飞行道具的下段必杀技。

贰百拾贰活・神速之祝词



→↘↓↙←＋任一键

←分身残像冲前的突进技，可与其它招式组成连续技。

贰百拾贰活・神速之祝词・天瑞

↓作为前招的续招，威力更胜一筹，注意防御要蹲防。



（左招中）↓↙←＋任一键

超 里面八拾伍活　零技之础



↓↙←↙↓↘→＋拳键

↑封印对手10秒钟不能使用必杀技的招式。

超 里面壹活　三籁之布阵



↓↙←↓↙←＋腿键

↑连击数十分多的超杀，实用价值很高的。



使用MODEL 3制作！！

SCUD RACE

浮云赛车



继《VF 3》之后，AM2研又推出一款用最强基板MODEL 3开发的赛车游戏《SCUD RACE》。从画面上就可以看出这款游戏的画面达到了前所未有的高峰。赛车的选择也包括著名的法拉里F-40和麦克劳伦F-1等四台赛车。而且街机的座位上也会随比赛的进行而振动，十分逼真。这是AM2研继《DAYTONY USA》推出三年之后的又一力作吧！

共有四条赛道



←本作有两条初级赛道，可以让初级者有更多的选择。



这是街机的外型



共有四种超级赛车

→共有四种真实的赛车，驾驶它们可称得上是享受。



ISSN 1006-5032

邮发代号/82-648 统一刊号/CN11-3505/TP 定价：6.40元